



CUESTIONARTE

AMBEL

- 1 el dulce sueño de los mortales*
- 2 la fuente de las imágenes*
- 3 madre célula*
- 4 human big data*
- 5 secuencias de memoria*
- 6 lo que el cuadro escucha*
- 7 los cuatro invasores*
- 8 hombre residuo*
- 9 flexisargo*
- 10 una nueva papeleta para la democracia*

Ordenando libros de mi biblioteca me pregunté por qué guardo en armarios secciones como informática, historias de Apple, cine y fotografía, literatura general, memorias de empresa, manuales de diseño gráfico, cerámica, grabado y bellas artes, conformando una amalgama de libros de arte, catálogos de artistas, dossieres de mi propia obra, como esperando que me digan algo distinto, que me hagan reflexionar e interrogarme. En otros estantes hay disquetes, cedés con cientos de programas gráficos, manuales y aun conservo algún catalogo de maquinas para efectos gráficos de tv. De todo ello extraigo la conclusión de que todo este material es un reflejo de mi trayectoria indagadora, que fue de la fotografía al video, al ordenador, a la cerámica y al diseño grafico y entremezclando la docencia y la pintura o sea el arte de mi tiempo.

Los estantes del arte prevalecen y las otras disciplinas se apartan. Seguramente un cuadro expresaría mejor que todo esto cualquier proyecto o idea.

Para esta muestra, he entresacado de mi obra piezas que he realizado a lo largo de los años, y que van más allá del simple placer estético. Son una reflexión sobre aspectos sociales y filosóficos de la vida misma. Algunas de ellas tienen un tinte futurista: ¿Qué diría alguien, qué reflexión haría, siglos después de nuestra época, sobre algún aspecto de nuestra sociedad o nuestras costumbres? Es el caso de obras como “Secuencias de memoria” y el “Plexisargo”. Otras son fruto de mi interés por las nuevas tecnologías y la interactividad con el espectador. Son “La fuente de las imágenes”, “El dulce sueño de los mortales” y el “Cuadro que escucha”. Son trabajos que se alejan del estilo que algunos seguidores me reconocen ya como propio.

Otro tipo de pensamientos: opiniones e ideas para desarrollos innovadores, pueden ser explicados con palabras, y esas palabras son de autor, ocurre que las repetimos una y otra vez ante un grupo y otro, pero no quedan fijadas en ningún ensayo, de ahí que ideé la posibilidad de hacer un cuadro con palabras, es decir, dejar fijada esa idea o proyecto en forma de textos enlazados ordenados y con un aire pictórico, como si de una pizarra didáctica se tratara, pero mezclando la plástica de por medio. Así surgieron dos obras: “una nueva papeleta para la democracia”, una plasmación de mis ideas de cómo se debe rejuvenecer la democracia, y por otro lado “human big data” una expresión de un fenómeno gigante de la informática aplicada a los conocimientos y las experiencias de la medicina y sus campos afines.

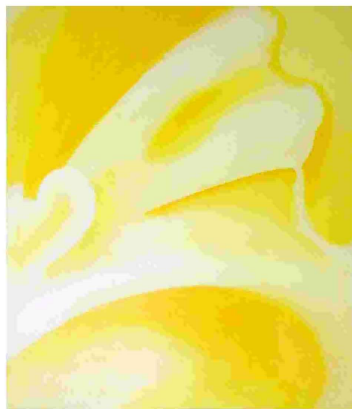
En esta introducción quedan recogidas obras físicamente presentes, porque hay otras que no mencionamos que son proyectos ya viejos en mi mente, como “la caverna de los sonidos”, el “cuadro interactivo” o la “mascletá virtual”, que aun no han podido ser llevados a su realización.

EL DULCE SUEÑO DE LOS MORTALES

Una intencionalidad personal en el arte ha sido, siempre, la búsqueda del efecto gráfico. Por ello, la mayoría de las obras constituyen una investigación sobre las distintas técnicas artísticas y la obtención de efectos que produce la interacción de la creatividad con la materia que se manipula. El efecto gráfico ha sido muy ampliado en el conocimiento visual con los recursos informáticos; por ejemplo el Photoshop, programa al que se atribuyen cualidades mágicas como si de un brujo se tratara. El profesional del Arte debe alegrarse por ello y no rechazar estos nuevos medios, porque con sus cientos de opciones gráficas contribuyen a la difusión de las características del arte y sus elementos de estudio, además de a la consabida búsqueda de la belleza y la estética.

“El “sueño de los mortales” es una obra interactiva, formada por fotogramas pintados en madera que, digitalizados, pueden verse también en Internet, moviéndose con el suave tacto del ratón, como una obra viva.

(ver: www.ambel.com.es/diario.htm/enero 2007 cuadro interactivo...)



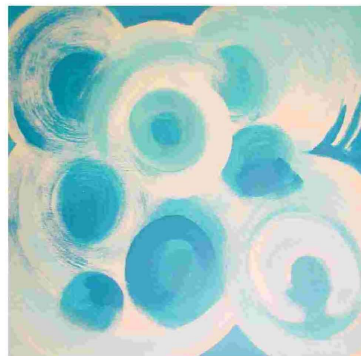
40 x 46,5



39,5 x 22,5



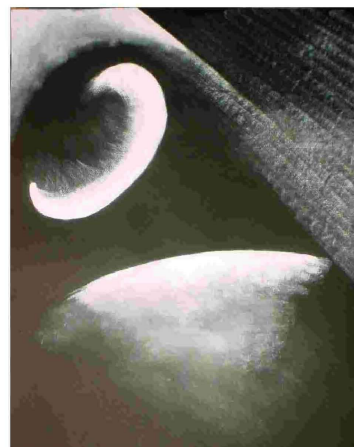
41,5 x 46



43 x 40



45 x 41,5



65 x 50

LA FUENTE DE LAS IMÁGENES

Esta obra fue ideada hace algunos años. Es el resultado de diversos factores que influyeron en mi desarrollo artístico: La investigación en tecnologías gráficas informáticas; la acumulación de material desechado, [derivado](#) de estas tecnologías y la creación de obras artísticas [participadas](#) por el uso de las redes como Internet y el deseo de aportar cierto misterio que toda creación artística posee.

El arte contemporáneo puede parecer más sencillo de ejecutar si lo comparamos con el realizado por los artistas tradicionales. Estos, consagrados por la historia, quizá vivían en un entorno social más simple que el de ahora, aunque de muchos de ellos podamos decir que eran personalidades geniales y muy poderosos socio-económicamente. Sin embargo, el mundo actual parece más complejo que el de los siglos en los que se desarrolla el arte tradicional, podemos entender por tradicional en esta síntesis todo el arte que no sea del siglo XX. Por tanto, las obras dedicadas a un mundo complejo como el presente son inéditas respecto a las del resto de los siglos de la historia del arte, y de alguna forma la audacia de las obras de la modernidad debe ser decisiva para entender el extraño mundo que nos rodea.

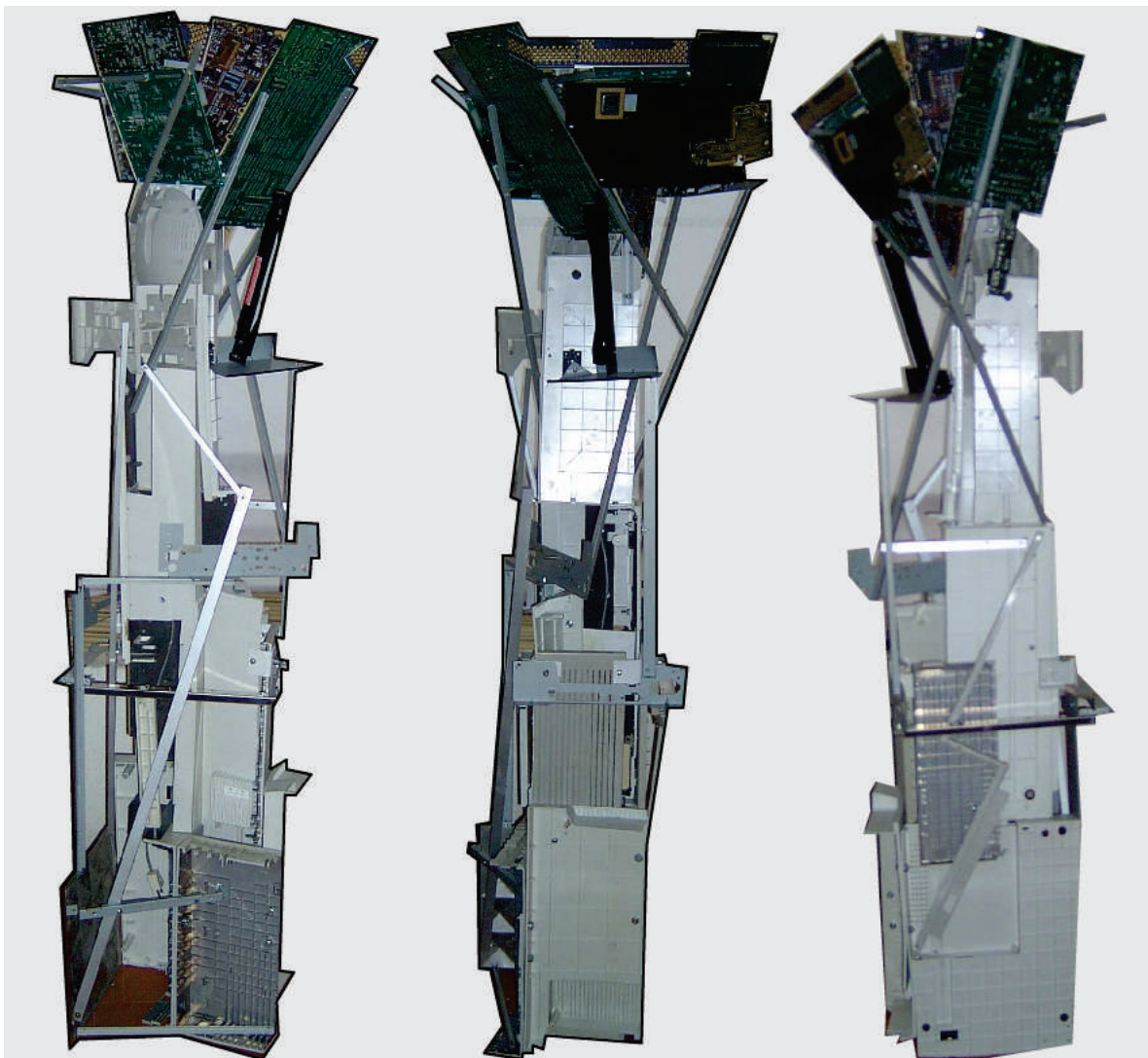
Con lo anterior, intento justificar por qué hago una obra como “La fuente de las imágenes”. En ella uso material de ordenadores, carcassas, placas, piezas de escáner y otros periféricos utilizados en la investigación informática gráfica que desarrollé a finales de la década de los 80 y después en la década de los 90 como herramientas de diseño gráfico, añadiendo elementos como varillas de aluminio, que ayudan a conformar una estructura escultórica de carácter abstracto, con cierta apariencia de torre, y empleando estos materiales a modo de collage. Esta estructura en su parte superior se abre, como si fuera una fuente pública de agua. De ahí su nombre.

La pila de esa fuente está elevada por encima de la cabeza de una persona de estatura media, de modo que no tiene acceso a ver su contenido. Se plantea así para provocar que la visión de las imágenes que ofrece la fuente sólo sea posible a través de un método indirecto. Se trata de que el espectador haga una fotografía elevando los brazos por encima de la fuente, movimiento opuesto a cuando vamos a beber agua. Este es el objetivo fundamental de la interacción con esta pieza: hacer una fotografía, así separamos en el tiempo la contemplación de las imágenes producidas de la del impacto inicial de la visión de la obra de arte.

“La fuente de las imágenes” exige una cierta acción corporal para captar su visualización, al tener que elevar los brazos. Además, la visualización no es inmediata, puesto que se trata de obtener una fotografía del contenido de la fuente, con lo cual la visualización se retrasa un tiempo, minutos o días. De hecho, la estructura de la fuente en si no es más que un dispositivo como podría ser otro. Lo importante es la idea que se pretende transmitir, algo imposible de percibir, puesto que va a ser captado por una diversidad de espectadores, en espacios y en tiempos distintos. Pero la idea que supone la participación colectiva sí que es posible de intuir por el espectador. La representación de esa colectividad de imágenes podría hacerse mediante Internet. Con un código de tiempo de toma de la imagen (en el caso de las cámaras digitales) y después un código de localización, obtendríamos el mapa de esas imágenes, ampliando además el carácter aleatorio de cada una. Aclarando la idea: desde el punto donde está la fuente, en el museo o sala hasta cualquier parte

del mundo, suponiendo que hubiese una afluencia importante de espectadores, tendríamos una irradiación de imágenes, cuya disposición en el mundo sería la obra de arte, una vez desconectada la exposición.

Mediante un dispositivo de conexión automática, en el momento en el que el espectador coloca las manos con la cámara de fotos, por encima de la fuente se activa un sistema de formación arbitraria de imágenes. Después el actor y espectador debe hacer uno o varios disparos con el objetivo levemente inclinado hacia abajo. La percepción del contenido sólo sería visible mediante el revelado de la fotografía, y sería la versión de **“La fuente de las imágenes”** más misteriosa. Ahora bien, dado que la fotografía analógica casi no se usa montaríamos la pieza para el mundo digital. Esta idea artística nació de cierta nostalgia por la fotografía convencional, puesto que los revelados de las fotos tardarían como mínimo una hora o días, por lo tanto la formación de la imagen global se realiza fuera del espacio expositivo, y no podríamos hacer una reconstrucción en internet. Ahora con las cámaras digitales la imagen se puede ver al instante, pero en cualquier caso el espectador debe portar en su cámara la imagen obtenida a los pocos minutos, puesto que es probable que haya otra persona que quiera comprender y contemplar esta escultura de imágenes.



MADRE CÉLULA

En el año 5.000 de nuestra era alguien narra...

...Hace muchos siglos se hizo una serie de experimentos con salamandras a las que se les aplicaban células madre de su propia especie. Se comprobó que unos órganos determinados reaccionaban creciendo de nuevo, adoptando la misma forma. También en esos siglos, hubo muchos experimentos científicos en relación a esas células y se comercializaron sus poderes regenerativos. En la raza humana, con el embarazo, la mujer poseía el cordón umbilical, de donde se obtenían las células madre. Gracias a este descubrimiento muchos de vuestros antepasados sobrevivieron a ciertas enfermedades y epidemias.

La ciencia, como todos sabemos, en aquellos años oscuros siempre tenía la razón y lo que no era científico no poseía la credibilidad de las personas. La ciencia como se conocía en aquel entonces ya no existe ahora, y la comercialización y el dinero tampoco. Nuestra sociedad ha avanzado durante estos cincuenta siglos y estos conceptos han cambiado.

Es posible que algún pensador antes de que la llamada ciencia tuviese instrumentos adecuados para ver las células, en la antigüedad, se planteara la posibilidad de la existencia de un ser vivo más pequeño que el más pequeño de los seres vivos, observados a simple vista.

Es posible que también algún mago en algún rincón de aquel planeta llamado Tierra pensara que algunas células pudieran producir formas por ellas solas y en determinadas condiciones formas vivas nuevas, y en especial formas humanas o de sus partes o miembros, incluso seres humanoides o semejantes al hombre terrestre.

De todas maneras las formas humanas y “humanoides” generadas a partir de aquellas técnicas no poseían un canon de belleza definido como el de los griegos o las proporciones del cuerpo estudiadas también en el Renacimiento por sabios como Leonardo. En aquel entonces la mujer era ancha de caderas como una diosa de la fertilidad, y al mismo tiempo era esbelta al estilo juvenil de aquellos años. De vuelta al siglo XXI, algunas padecieron el mal de la anorexia que las hacía delgadas como una efigie, debido a una distorsión de la mente. Las formas fueron muy variadas.

En esta tela de hace más de cincuenta siglos hemos podido comprobar que sus dibujos y colores fueron aplicados por la cara posterior y es posible que su autor no viese nunca el resultado de la cara delantera. Gracias a los medios de que disponemos hoy en día podemos contemplar la cara que habría ofrecido el cuadro si hubiera sido expuesto, el cual ahora podéis ver por primera vez después de tantos años. Hemos podido averiguar que la idea del artista era generar los colores conforme eran aplicados por el reverso,



150 x 150 cm visible por las dos caras.

como una emulsión grumosa, y como si de un revelado fotográfico se tratara, por el anverso obtendríamos la imagen.

Es evidente que posee una inspiración en los estudios de Leonardo pero representa, en vez del perfil de un hombre de su época, el cuerpo de distintas formas de mujer y de un humanoide. Con esos minúsculos puntos como clara alusión a las células, parece querer representar el **canon generativo** de las formas vivas en la naturaleza.

De esta forma, con este medio creativo que fue la pintura, alguien en aquel siglo pudo expresar una idea filosófica: cuestionarse si la vida ha existido siempre o alguien la ha puesto en marcha, si hubo una **Madre célula**, del mismo modo que se pensaba que hubo un “Big-Bang”, una explosión inicial, un punto en el universo que inició su desarrollo. Ahora que conocemos con mayor exactitud el universo sabemos que el “Big-Bang” no fue así, pero sin embargo, gracias a esa **Madre célula** ustedes y yo aún estamos en la Galaxia.

HUMAN BIG DATA

una visión del futuro de la medicina.



200 x 150 cm.

SECUENCIAS DE MEMORIA

“Secuencias de memoria” es un cuadro que pretende mostrar como en un futuro hipotético, en el que la sociedad no necesitara de los medios de transporte, el siglo XX se contemplaría como una época oscura por el escaso progreso tecnológico destinado a evitar las muertes en la carretera. Con esta obra el autor realiza una crítica a la inoperancia de los sistemas de seguridad y a la escasa educación vial, que constituyen la base del gran problema de los accidentes de tráfico. En esa sociedad futura no existe el transporte como tal. El cuadro es un collage de fotos sacadas de los periódicos en las que se muestran accidentes de tráfico. En una franja central hay una placa digital como ahumada y en sentido vertical un fino espejo donde se reflejan los espectadores al pasar, como un escáner de la azarosa vida de las personas.



110 x 110 cm.

LO QUE EL CUADRO ESCUCHA

“Lo que el cuadro escucha” es una obra concebida en el AudioHackLab del Museo de Arte Contemporáneo de Vigo (MARCO). Es innovadora y pretende dar respuesta a la pregunta ¿Qué ve el pintor en el cuadro?, ¿La ventana a la que se asoma está llena de bruma blanca? ¿Un rectángulo? Pero ¿qué sentiría el cuadro cuando esos rastros de pintura se van depositando sobre la superficie del soporte? ¿Qué vería el cuadro? ¿Qué oiría el cuadro? ¿Qué oye el artista cuando trabaja sobre el lienzo? El susurro del pincel al deslizarse sobre la tela tensada. La pintura no tiene ruido. Es como la sangre sobre la piel. No se oye, pero expresa desde un grito expresionista hasta la paz de la perspectiva aérea. Los museos, salas y casas de todo el mundo están llenos de pintura sobre bastidores; estos bastidores son como membranas que recogen las vibraciones no sólo de los colores sino del sonido. Pero el sonido no se ve.

“Lo que el cuadro escucha” quiere emular a un ser vivo que escucha lo que se dice al otro lado de la tela. El que habla delante de un cuadro normalmente dialoga con alguien, y el diálogo siempre demuestra sentimientos. La expresión de los sentimientos es positiva para la sociedad, y si los cuadros hubieran oído a lo largo de la historia, seguramente sería la otra historia jamás contada. El soporte de esta obra es un espejo para que el espectador se vea al pasar, por eso representa lo que los cuadros ven y oyen. El espectador de esta obra se verá reflejado. Para interactuar, el espectador debería cerrar los ojos, dejar de verse, para pasar a hablar de la experiencia visual del cuadro que más le impactó en su vida, y en unos breves segundos comunicarlo en voz alta, el sistema recogerá esas palabras de cada uno de los visitantes.



LOS CUATRO INVASORES

Esta es una pieza confeccionada con copias a color y en grises, impresas después de someter un original al escaneo. Este original está compuesto de collages hechos con segmentos de cable telefónico. El cuadro en el centro tiene como un pequeño nicho acristalado con cuatro móviles inmovilizados en silicona como si fuese una tumba. Esos cuatro teléfonos son los cuatro invasores que durante un periodo de la vida irrumpieron en nuestras mentes. La pieza se acompañaría con una grabación de un móvil que se destruye, si se puede con calor, o con un dispositivo activo que al acercar un móvil provocara el conocido sonido.



Hombre residuo

“**Hombre residuo**” es un cuadro con alto relieve, que representa un muñeco en cuyos ojos hay una vieja cámara fotográfica de 35 mm. El resto de su esqueleto está formado por tubos, tapones y otros elementos de plástico. En unas bases de una antigua balanza están anotados los cambios de peso del autor en una franja de años.



110 x 50 cm.

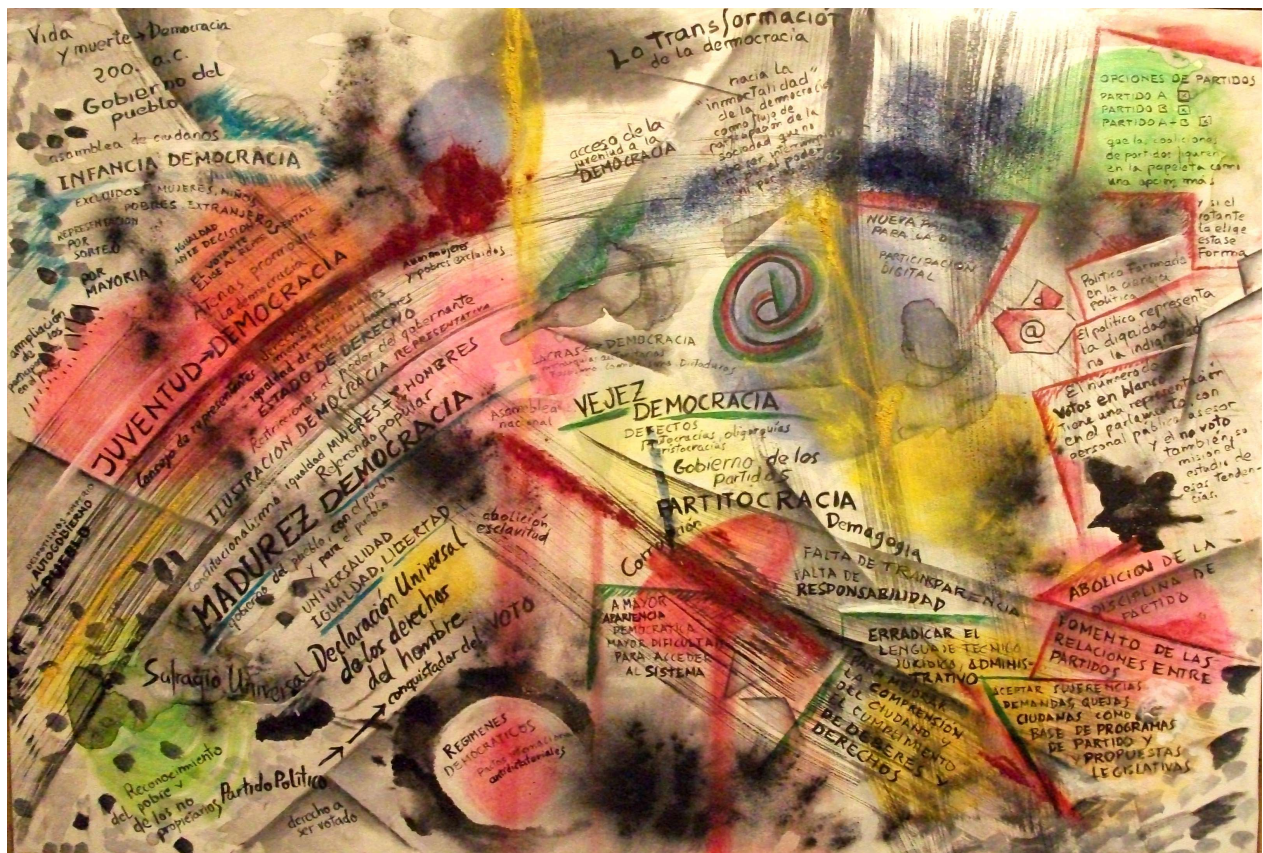
FLEXISARGO, SÍNDROME DE DIÓGENES DE LA HUMANIDAD

En el año 5.000 de nuestra era alguien narra...

...Hace muchos siglos los residuos de plástico que habían sido abandonados en el océano durante años formaron islas. Este problema, que sólo afectaba a la moral del consumo humano, y la falta de ideas para reciclar estos materiales antes de llegar al océano, provocaron que no se hiciera nada para buscar una solución. Esta desidia, como el “síndrome de Diógenes de la Humanidad” se asumió durante décadas. Los escasos recursos destinados a la investigación ayudaron a que este vertedero produjera un tipo de mutación en algas y microorganismos que fueron dando como resultado unos extraños seres con exoesqueletos plásticos primero de tamaño pequeño y después mayores e incluso con articulaciones biónicas simples. Como si fuese un recuerdo de los sistemas de fabricación del siglo XX, estos extraños peces, crustáceos o anfibios sobrevivieron miles de años y fueron descubiertos en prospecciones arqueológicas como la que muestra esta obra, como apreciamos en las formas de recipientes plásticos de este flexisargo.



110 x 91 x 10 cm.

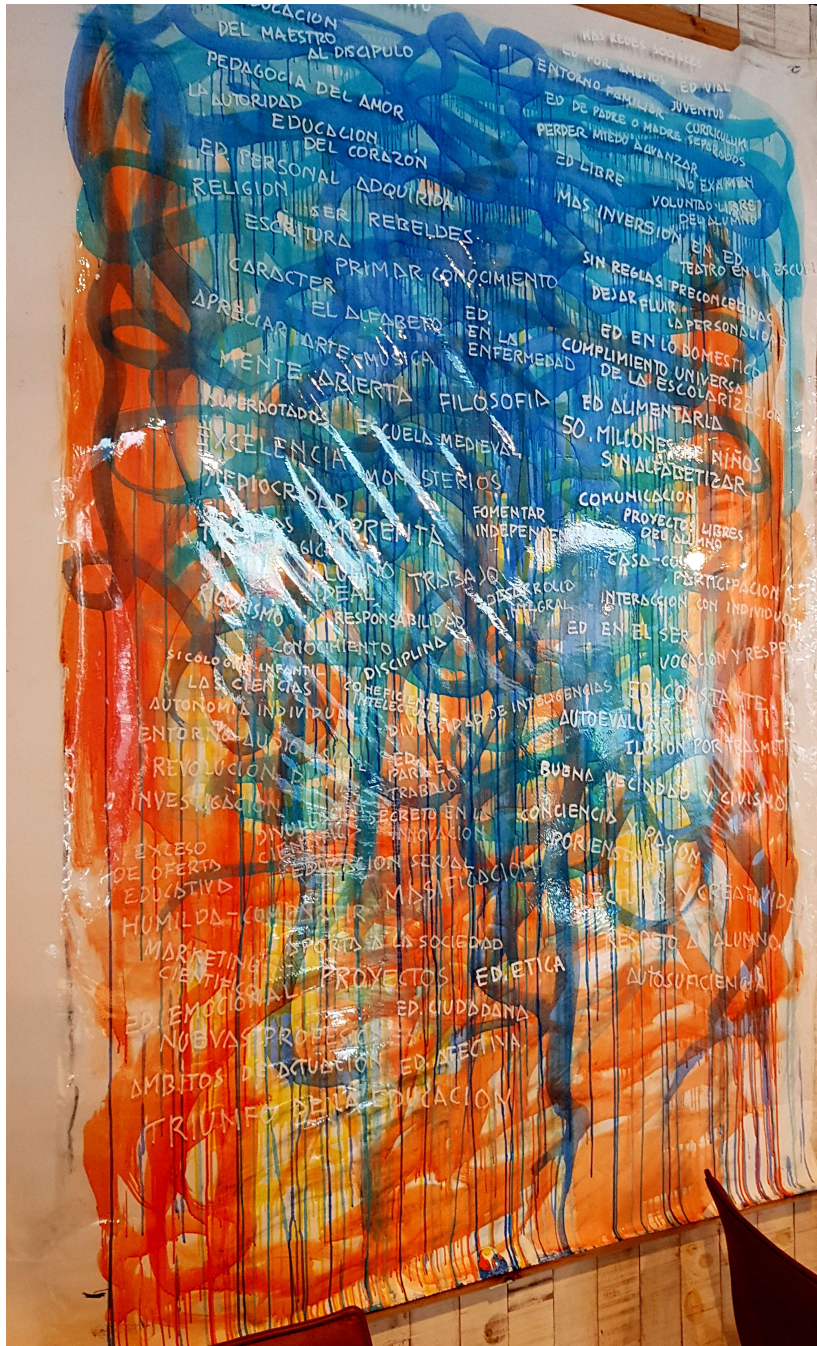


UNA NUEVA PAPELETA PARA LA DEMOCRACIA



torreo de sonido,
emulando el efecto de una escultura sonora,
o las denominadas mascletas de explosiones
que se hacen en Valencia

el futuro de la educación



COMPARTIR CONOCIMIENTOS
DEL MAESTRO AL DISCÍPULO
LA AUTORIDAD
LA RELIGIÓN
ESCRITURA
EL ALFABETO
ACADEMIA GRIEGA
FILOSOFÍA
ESCUELAS CAROLINGIAS
LOS MONASTERIOS MEDIEVALES
LA IMPRENTA
TEORÍAS PEDAGÓGICAS
RIGORISMO
ILUSTRACIÓN
SICOLOGÍA INFANTIL
LAS CIENCIAS
SERVICIO PUBLICO
AUTONOMÍA INDIVIDUAL
ENTORNO AUDIOVISUAL
REVOLUCIÓN DIGITAL
INVESTIGACIÓN

los caminos del hombre



Esta obra está compuesta por un tablero sobre el cual hay unas poleas a través de las cuales circula un cable que también está coloreado igual que el fondo y las poleas, con una pintura abstracta en principio no quiere decir nada, alrededor del borde del cuadro del rectángulo hay unos pernos que sujetan una cuerda con unas banderitas también pintadas, al acercarse el espectador este cable que circula por las poleas se mueve y su recorrido tiene forma de hombre, del título los caminos del hombre, está derivado de la idea de pasar siempre por el mismo camino, las mismas pisadas los mismos recorridos, al final la humanidad repite sus acciones una tras otra, la historia se repite en definitiva, el origen de este de esta pieza es jugar con el movimiento unos cables con banderitas, pero ante la dificultad de que los cables pasarán por las poleas que habrían estado colocadas de forma cuadrangular en un marco, y decidí hacer esta otra versión en la que el dibujo lo hace el recorrido de la cuerda, la primera idea originaria era un marco como digo transparente y de un modo abstracto unas banderitas cruzarían con recorridos rectos que se cruzan entre sí y la habría sido una obra abstracta de movimiento muy interesante.

la cavernas de la historia

Se trata de una obra interactiva, basada sobre un soporte en alto relieve, que representa diez cuevas imaginarias que a través de la historia han guardado los sonidos de las diez lenguas mas antiguas de la humanidad. el espectador podrá mediante una especie de trompetilla que se acerca al oído situándola delante de cada caverna podrá escuchar esos distintos idiomas, como si la roca los hubiera encerrado en la evolución de la humanidad, todas las frases dichos por el hombre viajan por la materia de modo ideo y esta obra recoge como atrapando diez de esos instantes sonoros



huracán, cambio climático





muñeco de viento

SILL" N MACHINTOSH

