

Cuando las tramas son complejas e ilegislables suelen destacarse elementos singulares que las esquematizan, asumiendo el papel de definidores (como puntos fijos, líneas generatrices y direcciones).

Pero además, supuesta definida una trama (incluso monomorfa) la operación anticipada subsiguiente de composición distingue dentro de ella elementos singulares de significación y generación que jerarquizan secciones espaciales y el orden de la futura operación. Estos elementos pueden llegar a sustituir representativamente a la trama y, según las leyes gestálticas, incluso a aniquilar perceptivamente la descomposición previa del espacio.

Las anteriores acotaciones matizarán la simulación del proceso creativo, pues aunque enraizables en el mismo principio definidor engendran distintas operaciones y pruebas.

El proceso de composición se relaciona con el anterior y depende tanto de la escala del mismo, como de la selección de áreas espaciales de desarrollo o de la significación representativa de la unidad o unidades compositivas elegidas.

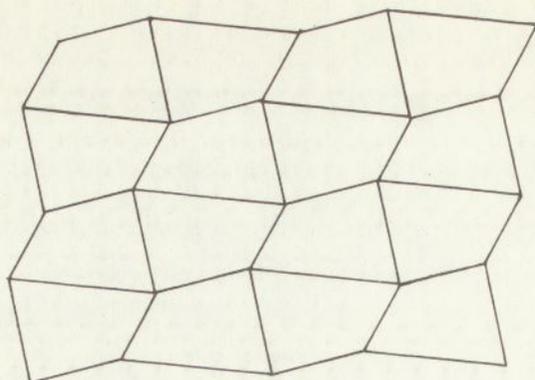
Por el momento y con este esquema hipotético de proceso artístico a simular, la labor más inmediata está siendo el análisis de las tramas monomorfas que formarán un primer marco de adscripción y un stock codificado de posibilidades.

PINTURA SOBRE REDES MODULADAS - DESCRIPCION DE UN PROGRAMA (2ª parte)

Por F. Briones

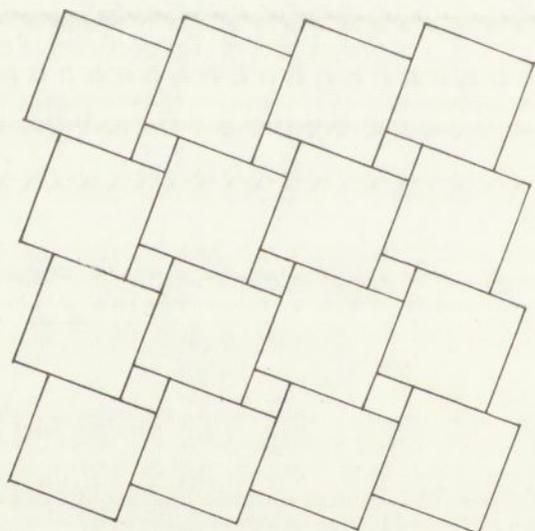
Cuando se aprieta el botón encendido en el teclado de funciones aparece en la pantalla el siguiente texto

Se llaman redes monomorfas a aquéllas en las que las mallas son todas iguales



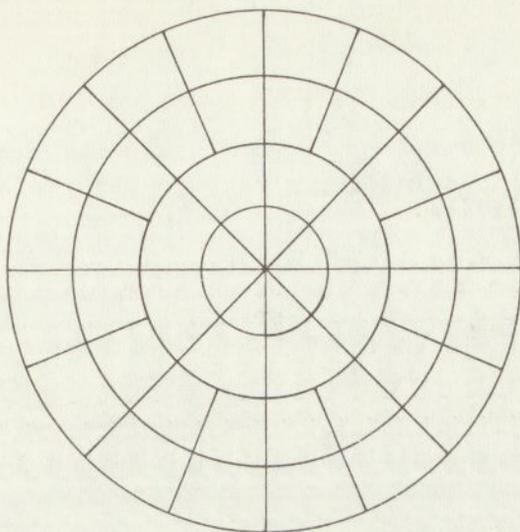
después del tiempo suficiente para ver la imagen, cambia el texto y aparece

Se llaman redes bimorfas a aquéllas en las que las mallas son de dos tipos diferentes



A continuación, y después del tiempo necesario para la lectura aparece

Se llaman redes polimorfas a aquéllas en las que hay más de dos tipos de mallas



Después del tiempo de lectura se pone una cierta variable $J=0$ y se pasa a 8 .

6 - Se pone una cierta variable $J=1$.

8 - Aparece en la pantalla

¿Qué tipo de red quiere Vd. utilizar?

MONOMORFA

BIMORFA

POLIMORFA

Señálelo con el lápiz electrónico.

Si se señala monomorfa se pone una cierta variable $K=1$, si se señala bimorfa, $K=2$, si polimorfa, $K=3$.

Aparece el siguiente texto:

¿Tiene Vd. su red ya catalogada?

¿Quiere construirla analíticamente?

¿Quiere construirla con ayuda del lápiz electrónico?

Señale con el lápiz lo que le interese.

Si se señala lo primero, se va a 9, si lo segundo, a 10 y si lo tercero, a 11.

11 - Aparece el siguiente texto:

Su red podrá tener los lados curvos, pero de momento la dibujaremos con lados rectos, que más adelante tendrá ocasión de modificar.

Señale con el lápiz electrónico los puntos en los que quiere que se encuentren los vértices de una de las mallas de su red, teniendo en cuenta que yo consideraré que dicha malla ha sido terminada cuando señale por segunda vez el primer punto.

Puede dibujarla tan grande como quiera, ya que, como verá, podrá luego reducirla de tamaño a medida que vaya agregando otras.

Cambie de página para poder hacer el dibujo de la malla

Al apretar el botón encendido del teclado de funciones, se borra el texto y queda la pantalla en blanco. A medida que se vayan señalando puntos en ella, se irán uniendo mediante trazos rectos. Cuando el primer punto haya sido señalado por segunda vez, y dejando pasar unos segundos, se borrará el dibujo. Si $J=1$, se pasará a 12; si $J=0$, aparecerá el siguiente texto:

¿Es exactamente así como quería Vd. que estuvieran situados los vértices?

Para modificar el dibujo puede Vd. hacer tres cosas:

Añadir un vértice: para esto, cuando vuelva a mostrarle el dibujo, señalará Vd. con el lápiz la palabra "añadir", luego los dos vértices consecutivos entre los que debe ir el nuevo y, finalmente, la posición del nuevo vértice.

Suprimir un vértice: para esto señalará la palabra "suprimir" y a continuación el vértice que desea eliminar.

Cambiar la posición de un vértice: para esto señalará la palabra "cambiar" y luego el vértice que desea cambiar de sitio y el sitio en que quiere que se encuentre definitivamente.

Puede Vd. realizar estas operaciones tantas veces como desee. Cuando haya terminado de modificarlo, señale la palabra "siguiente" y podrá seguir añadiendo nuevas mallas.

Cuando se apriete el botón encendido, desaparecerá el texto y volverá a aparecer el dibujo, pero con las palabras

AÑADIR	SUPERMALLA	SIGUIENTE
SUPRIMIR	REDUCIR	SIMETRIA
CAMBIAR	TRASLADAR	GIRO
LA RED ESTA COMPLETA		

en la parte inferior. Esto aparecerá durante un tiempo suficiente como para que puedan leerse dichas palabras, pero se borrará y aparecerá este otro texto:

Perdón. Olvidaba decirle que la palabra "siguiente" tiene que señalarla sólo si la siguiente malla quiere construirla también punto a punto. Pero la siguiente malla puede construirla simplemente indicando que quiere que sea la simétrica de una de las que ya ha construido respecto de uno de sus lados. Para esto señale la palabra "simetría" y los dos vértices del lado que actúa como eje.

También puede construir la siguiente malla indicando que se trata de un giro de 180° de otra anterior y tal que ambas tengan en común un lado. Para ello, señale la palabra "giro" y los dos vértices de dicho lado.

A los efectos de efectuar giros y simetrías podrá definir una "supermalla" (una sola vez para cada red), para ello deberá señalar la correspondiente palabra clave y a continuación todos los vértices de las mallas que constituyen la supermalla y que se encuentran en el contorno de ésta.

Cuando se apriete el botón encendido se cambiará el texto por el siguiente:

Si señala la palabra "reducir", las proporciones del dibujo se reducirán aproximadamente en un 10%; esto le servirá para ir ampliando el número de mallas que tiene la red.

Además, si señala la palabra "trasladar" y dos puntos de la pantalla, la red se trasladará en la dirección indicada por los dos puntos (por el orden en que se den) y una distancia igual a la distancia que los separa.

Cuando quiera terminar con el dibujo, podrá indicármelo señalando la frase "la red está completa".

Apriete ahora el botón de paso de página.

Al apretar el botón se pasa a 12.

Perdón. Olvidaba decirle que si señala la palabra "reducir", las proporciones del dibujo se reducirán aproximadamente en un 10%; esto le servirá para ir ampliando el número de mallas que tiene la red.

Además, si señala la palabra "trasladar" y dos puntos de la pantalla, la red se trasladará en la dirección indicada por los dos puntos (por el orden en que se den) y una distancia igual a la distancia que los separa.

Al apretar el botón encendido se pasa a 12.

12 - Aparece el dibujo con las palabras clave, tal como se ha indicado anteriormente, y se va dibujando la malla de acuerdo con las explicaciones dadas.

Si se trataba de una red monomorfa ($K=1$) se archivan: el número de dados de la malla, las longitudes de cada uno de ellos y los ángulos que forman entre sí. Para cada nueva malla que se dibuja, se comparan dichos valores, teniendo en cuenta por supuesto que la nueva malla puede empezar a dibujarse en un punto distinto y en orden inverso. Si el número de lados no coincide o las diferencias entre las longitudes o los ángulos son grandes, aparecerá en la pantalla el siguiente texto:

Perdón, pero creo que algo va mal. ¿Quiere Vd. que la red sea

monomorfa

o

bimorfa?

Señálelo con el lápiz electrónico.

Si se señala bimorfa, se pone $K=2$, el dibujo vuelve a aparecer y se sigue como si desde el primer momento se hubiese querido así. Si se señala monomorfa, aparece el siguiente texto:

La última malla que ha dibujado es bastante distinta de las demás. Tendrá Vd. que elegir si prefiere ésta o las otras:

Prefiero la última

Prefiero las anteriores

Si se señala "prefiero la última" se borran todas las demás, y si se señala "prefiero las anteriores", se borra la última, y se sigue normalmente.

Si se trataba de una red bimorfa, o se ha convertido en bimorfa, tal como se indicó anteriormente ($K=2$), habrá dos sitios en donde se guarden, para cada tipo de malla, el número de lados, las longitudes y los ángulos, de forma que cada nueva malla se compare con las dos ya archivadas. Si hay diferencias notables, aparecerá en la pantalla el siguiente texto:

No sé si entendí bien. ¿Quería Vd. que la malla fuera

bimorfa

o

polimorfa?

Señálelo con el lápiz electrónico.

Si se señala polimorfa, se pone $K=3$ y se continúa como si hubiese sido $K=3$ desde el principio. Si se señala bimorfa, aparece el mismo texto y con las mismas consecuencias que en el caso ya explicado de las monomorfos.

En cualquier caso, si al señalar la palabra "SIGUIENTE" no se ha completado una malla (es decir, no se ha señalado por segunda vez el punto de partida, aparecerá el siguiente texto:

Por favor, complete la malla señalando como último punto el punto en el que empezó. Sólo entonces deberá señalar la palabra "SIGUIENTE".

En el caso, tanto monomorfo como bimorfo, en que la nueva malla sea muy próxima a las anteriores, se procurará promediar los valores de los lados y los ángulos, variando ligeramente el dibujo, sin consultar al que está utilizando la pantalla.

Si la red era polimorfa, no se hace control alguno sobre similitudes entre mallas.

Cuando se señale la frase "La red está completa" aparecerá el siguiente texto:

¿Desea Vd. modificar los lados de sus mallas o prefiere dejarlos rectos?

Quiero modificarlos

Quiero dejarlos rectos

Si con el lápiz se señala "quiero modificarlos", se pasa a 13, si se señala "quiero dejarlos rectos", se pasa a 14.

14 - La calculadora hará aquí un rápido examen de las simetrías de cada una de las mallas. Si respecto de un eje encuentra que casi es simétrica una malla, aparecerá el siguiente texto:

Parece que la malla que Vd. ha dibujado así

(Dibujo de una malla)

es simétrica con respecto al eje que le dibujo superpuesto

(Dibujo de la malla con el eje de simetría)

Le ruego me lo confirme señalando con el lápiz electrónico una de estas dos frases:

Es simétrica

No es simétrica

Si se señala "Es simétrica", se hacen las correcciones necesarias para que efectivamente lo sea y se siguen buscando posibles ejes de simetría.

Una vez completado este examen, se pasa a estudiar si mediante un giro puede hacerse coincidir la malla consigo misma. Si esto es casi posible aparecerá el siguiente texto:

Parece que la malla puede hacerse coincidir consigo misma mediante un giro de xxx grados

(dibujo de la malla)

Si esto es así, confírmemelo con el lápiz electrónico:

Coincide

No coincide

Después de unos instantes, para que dé tiempo a leer el texto, el dibujo de la malla se desdoblará en dos. Uno permanecerá fijo, mientras que el otro se pone a girar lentamente hasta el número de grados que se ha determinado.

Si se señala "coincide", se corrige la malla adecuadamente. En todo caso se buscan todos los giros posibles, repitiendo el proceso.

Una vez terminado esto para todas las mallas distintas de la red, aparecerá la red completa con el siguiente texto debajo.

¿Es así como quería Vd. su red?

SI

NO

Si se señala NO, se pasa a 15. Si se señala SI, a 16.

15 - Aparece el siguiente texto:

Entonces más vale que volvamos a empezar.

Y después de unos segundos, se vuelve a 8.

16 - Aparece el siguiente texto:

¿Desea Vd. catalogar su red para poder utilizarla en otra ocasión, o sólo va Vd. a utilizarla hoy?

Si desea catalogarla, dele un nombre, marcándolo en el teclado y oprima después el botón de cambio de página. Si no desea hacerlo oprima sólo dicho botón.

Si se oprime el botón sin marcar nombre se pasa a 18; si se marca nombre, a 17.

17 - Se compara el nombre con los nombres ya existentes en el catálogo. Si coincide con alguno, se pasa a 19. Si no, a 20.

19 - Se pone una señal en el nombre del ya catalogado y aparece el siguiente texto:

Lo siento. Ese nombre ya ha sido utilizado. Deberá marcar Vd. otro.

Tras unos segundos, se pasa a 16.

20 - El nombre se incluye en el catálogo, y toda la información sobre la red y sus mallas se archiva en la cola de la cinta o disco catálogo. Se abre un contador de frecuencias asociado a ese nombre y se archiva también la fecha del día.

Si no cabe en la cinta o en la zona de disco reservada se pasa a 23. En otro caso se pasa a 18.

18 - Tanto si se dio nombre a la red como si no, sus datos quedan en memoria. Aparece el siguiente texto:

¿Desea Vd. utilizar otra red en su pintura?

SI

NO

Si se señala el SI con el lápiz electrónico, se pasa a 8; si se señala el NO, se pasa a 5 o a 7, según que J valga 0 ó 1 respectivamente.

9 - Aparece el siguiente texto:

Marque Vd. el nombre de su red en el teclado y apriete a continuación el botón de paso de página.

El nombre que sea marcado se compara con la lista de nombres del catálogo. Si está entre ellos se pasa a 21; si no, a 22.

21 - Se anota en la tabla de frecuencia de uso una unidad más para ese nombre y se cambia la última fecha de uso por la actual. Toda la información sobre la red y sus mallas pasa a la memoria. Si existe señal de que el nombre ha sido descubierto, se pasa a 31 (ver punto 19), si no, a 18.

22 - Aparece el siguiente texto:

El nombre que Vd. ha dado no está en el catálogo. Esto puede ser debido a que no lo ha escrito Vd. bien o a que hace mucho tiempo que no lo ha utilizado y ya he terminado por olvidarlo. En todo caso será mejor que volvamos atrás. (Pase la página, por favor).

Al apretar el botón encendido del teclado de funciones, se vuelve a pasar a 8.

23 - Se borra del archivo la red a la que corresponda la fecha más antigua y se vuelve a pasar a 20.

31 - Aparece el siguiente texto:

El nombre de esta red ha sido descubierto. Si quiere Vd. cambiarlo, marque el nuevo nombre en el teclado y, a continuación, pulse el botón de cambio de página. Si no, pulse simplemente este último.

Se quita la señal de que el nombre ha sido descubierto (punto 19).

32 - Si se pulsa el botón sin marcar ningún nombre, se pasa a 18.

Si se marca un nombre previamente, se compara con los existentes. Si no coincide con ninguno, se le cambia el nombre y se pasa a 18. Si coincide con alguno, aparece el mismo cartel que en 19, se pone una señal en el nombre que acaba de ser descubierto y se vuelve a pasar a 32.