

INFLUENCIA DEL METAMEDIO DIGITAL EN LA PINTURA CONTEMPORÁNEA

INFLUENCE OF DIGITAL METAMEDIA ON CONTEMPORARY PAINTING

Ricardo González García
Universidad de Cantabria (España)

Recibido: 10 de mayo de 2018

Aceptado: 6 de julio de 2018

Resumen:

El presente artículo analiza la influencia ejercida por el metamedio digital en los procesos plásticos de la pintura. Desde el determinismo tecnológico que afecta a la sociedad, se destacan las virtudes que supone contemplar las posibilidades que nos ofrece dicho metamedio, que transversalmente aglutina y sintetiza los medios tradicionales, para el trabajo del arte. Por consiguiente, se da pie a posibilidad de la supervivencia de la pintura en este contexto, pues aun teniendo en cuenta la tradición con la que carga, a partir de la retroalimentación ofrecida entre el metamedio digital y la pintura, esta última es capaz de renovar el acercamiento a su praxis, así como a las estéticas resultantes. Hablar de esta situación aplicada a la práctica de la pintura, es hacerlo de la generación de un híbrido entre virtual y físico que se decantará en una poética renovada. Por eso, indagar sobre el fenómeno que ha ocasionado el nuevo metamedio digital para la pintura, es adentrarse en zonas borrosas, en definitiva, como límites que ahora se abren a una investigación con posibilidades plásticas sin precedentes. Ello hace que el código de la matriz de sensaciones que supone la pintura, adquiera ahora una gran relevancia que se ensaya en la interfaz del metamedio digital, como rizomático laboratorio de pruebas.

Palabras clave: *pintura, metamedio digital, híbrido, retroalimentación, postproducción*

Abstract:

This article analyses the influence exerted by the digital metamedia in the plastic processes of painting. From the technological determinism that affects society, stand out the virtues that contemplate it, the possibilities that offer us, that metamedia, which transversally agglutinates and synthesizes traditional media, for the work of art. Therefore, the possibility of the survival of the painting in this context, taking into account the tradition with the load, the feedback offered between the digital meta-media and the painting, the latter is able to renew the approach to its practice, as well as the

aesthetic results. To speak of this situation applied to the practice of painting, is to make the generation of a hybrid between virtual and physical that will opt for a renewed poetic. Therefore, to investigate the phenomenon that has caused the new digital metamedia for painting is to enter into fuzzy areas, in short, as limits that now open to an investigation with unprecedented plastic possibilities. This makes the code of the matrix of sensations that painting now is a great relevance that is tested in the interface of the digital metamedia, as the test laboratory.

Keywords: *painting, digital metamedia, hybrid, feedback, postproduction*

* * * * *

1. Introducción. El nuevo contexto propuesto por el metamedio digital.

El paso de los medios analógicos a los digitales en los procesos de producción e interacción comunicativa de la sociedad, ha provocado una profunda revolución a todos los niveles. Esta mutación, que también implica cambios de orden perceptivo y psicológico, es algo que también el sistema artístico, especialmente sensible a ello, trata de reflejar. Así, el arte, no ajeno a las fluctuaciones de los medios de comunicación de masas en las actuales sociedades neoliberales, se involucra en lo que suponen los procesos del entorno transmedia, ese metamedio digital por el que pueden pasar los anteriores medios analógicos de un modo sintético. Esta aceptación de la mutabilidad de la idea artística a través de los medios, responde a una convergencia que comenzó a ensayarse en lo que se denominó como arte intermedia, el cual se originó a partir de las expectativas que albergaron las actitudes de los artistas que comenzaron a experimentar con los nuevos medios infográficos, en la década de los sesenta del siglo XX.

En esa esa época, es el artista Dick Higgins quien por vez primera comienza a usar el término “intermedia”, con la intención de concretar la difusa actividad artística interdisciplinar que empieza a surgir. Un contexto que conduce a muchos artistas a establecer fluidas correspondencias entre medios, disciplinas, soportes y técnicas. En la evolución del mencionado germen, se van sucediendo clasificaciones que responden a otras tantas denominaciones que engloban lo multimedia o el “new media”, como muestra de interés determinado por tomar en cuenta el medio que soporta la obra de arte, o las intenciones expresivas o comunicativas que el artista establecen en su discurso en torno al referido contexto. En esta nueva situación, dada al comienzo de la era posthistórica del arte según Arthur C. Danto, las nuevas metodologías procesuales surgidas ya no coinciden con ningún género o estilo particular. Por tanto, la definición de las diferentes prácticas viene precedida por las consideraciones estéticas o poéticas propuestas por la obra.

Aprovechando dicha concepción abierta, a partir de la introducción de los procesos digitales en la confección de la obra de arte, también podemos observar el camino que, en relación a ello, ha recorrido la disciplina específica que supone la pintura. Un análisis que puede avanzar desde lo puramente instrumental, en el sentido de cómo el nuevo metamedio digital es aplicado en la creación pictórica, hasta aquellos resultados estéticos que remiten a la nueva realidad y sensibilidad que los medios digitales han aportado a la sociedad del siglo XXI. Si, como afirmamos en alianza con aquello que señaló Walter Benjamin, el momento tecnológico de cada época es determinante para los procesos y resultados de la creación artística de ese momento, en nuestro caso de

estudio particular también lo será para la pintura actual. Por ello, el propósito aquí expuesto indaga las influencias que de la cultura digital acepta la pintura.

Mirando a la nueva imagen surgida — que desde el metamedio abordado se define según José Luis Brea como e-image o imagen compleja desde la denominación de Josep María Catalá¹ —, a partir de la digitalización a la que esta se ha visto sometida, podemos cerciorarnos que dicho proceso ha aportado nuevas soluciones a los antiguos problemas que acarrea el planteamiento tradicional de los procesos artísticos tradicionales. En ese sentido, las herramientas del entorno transmedia ofrecen nuevas formas de control y precisión que los artistas no dudan en aplicar para la creación de su obra, experimentando más allá de las fronteras planteadas por las disciplinas planteadas de un modo tradicional. En la superación de aquellos impedimentos concretos que puede conllevar una disciplina tradicional, como destaca Xavier Berenguer, el medio digital aporta tres grandes potencialidades: espacialización, ingravidez e interactividad².

Por ello, esta condensación dimensional que supone el entorno digital, hace que podamos referirnos a distensión y expansión del espacio virtual que ofrece, el cual no se adscribe necesariamente a las leyes que gobiernan el espacio físico, de ahí su “espacialización”. Por otro lado, la ingravidez a la que refiere Berenguer, nos habla de “intangibilidad” como esa condición etérea que reclama nuestro acercamiento háptico. Una desmaterialización del medio, en consecuencia, que nos ofrece la ventaja del transporte inmediato del mensaje; datos que pueden posibilitar la reconstrucción material de la obra de arte en cualquier otro lugar diferente al de su origen. Respecto a ello, la interactividad, como tercera cualidad que señala Berenguer, puede establecer un espacio de representación artística abierto a lo relacional y a la participación del espectador.

Esta condición abierta y democrática de la imagen, ha establecido que el fácil acceso a cámaras digitales de fotografía y vídeo, en combinación con la forma de distribución que supone Internet, haya convertido al público en potenciales “prosumidores”³, pues ya no sólo este está interesado en mirar la imagen sino también en producirla⁴. En relación

¹ José Luis Brea, en su ensayo *Las tres eras de la imagen* (2010), repasa la historia en la evolución de la imagen, desde la imagen-materia (pictórica), pasando por la imagen-movimiento (cine), hasta llegar a la e-image (digital). Esta nueva imagen conlleva su propio régimen escópico, así como sus propias características derivadas de su condición virtual. Asimismo, Josep María Catalá anteriormente ya analiza esta nueva imagen, en su ensayo *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual* (2005), desde lo que él denomina como imagen compleja. Según las premisas que explica ahí, la complejidad de esta nueva imagen plantea circunstancias híbridas que se ensayan en la interfaz, como nuevo modelo mental que transforma las relaciones tradicionales entre sujeto y objeto.

² BERENGUER, Xavier, «Promesas digitales», en GIANETTI, Claudia (ed.), *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 1997, p.24.

³ Con la digitalización y los nuevos usos compartidos que conlleva, acontece, según señala David Casacuberta: “(...) un cambio de paradigma en los sistemas de creación y uso de la cultura que pone por primera vez en la historia, de forma sistemática, los aspectos creativos en manos del público, dejando éste de ser meramente pasivo para convertirse en un participante activo en el mundo del arte y de la cultura. (...) La creación colectiva es claramente un nuevo paradigma estético a la hora de entender la función del artista en el mundo, pero también es un paradigma ético que nos plantea otra forma de entender la función del creador en relación a la sociedad y de cómo la información ha de circular de la forma más libre posible”. En David Casacuberta: *Creación colectiva. En Internet el público es el creador*, Barcelona, Gedisa, 2003, p.15.

⁴ GROYS, Boris, *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*, Buenos Aires, Caja Negra, 2014, p. 14.

a este ambiente que ha establecido la imagen digital, volver a la imagen materia que supone la pintura, según *Las tres eras de la imagen*⁵ de José Luis Brea, se convierte en algo paradójico, a modo de “consideración intempestiva”⁶. Por parte de esta investigación, dicha conexión supone la forma de cargar con la tradición de la pintura para insertarla en un fluido devenir contemporáneo, donde el tiempo parece contraerse y expandirse continuamente. Pues si algo ha conseguido la virtualidad de la imagen digital, es la quiebra con la concepción tradicional del binomio espacio-tiempo que nos conduce a una concepción dinámica de la imagen, como un acontecer, como un transcurrir, como el diferirse mismo de la diferencia⁷.

Nos referiremos aquí, establecidas las comentadas razones, a ese estado híbrido que han ocasionado los nuevos medios digitales para la supervivencia renovada de un medio analógico tradicional como es la pintura. Acontecimiento, tras la llegada del mundo digital a nuestras vidas, que en muchos pintores supone hacer coexistir en sus procesos de creación dos realidades paralelas. De una parte, el mundo físico, el de la pintura concebida tradicionalmente en el taller del artista, y esa otra digital, virtual y protésica que nos asiste diariamente y que muchos pintores no han dudado en aprovechar para trabajar sus creaciones. Esta situación mestiza entre lo físico y lo virtual, nos adentra, según las palabras de José ramón Alcalá, en:

*Esas zonas borrosas que representan los espacios periféricos por explorar más allá de los límites conocidos de nuestros lenguajes, y por tanto, de los límites geográficos de nuestra comprensión del mundo. Pero el mundo no es solo un montón de barro sobre el que caminar y sobrevivir, sino toda la materia inerte e intangible que conforma nuestros sentimientos, nuestro pensar, el ser y el estar*⁸.

Por ello, si aquí se incide en esa fructífera retroalimentación que supone la conexión entre lo físico de la pintura y lo virtual de la imagen digital, es porque, precisamente, puede que sea esa zona borrosa la que puede extender la concepción de la pintura, a la par que nuestras capacidades. Por ello que la persistencia en la investigación de este tipo de relación físico-virtual, dará lugar a la proliferación de artistas en cuyo trabajo la pintura se metamorfosea al compás de la nueva era que inaugura la edad del silicio. Esas zonas borrosas a las que refiere Alcalá, por el contrario, también pueden generar zonas de conflicto en función de la defensa de cierta disciplina artística. Pues convivir en esa sopa de imágenes consanguíneas, como denomina Paul Virilio, hace que no haya imágenes autónomas pues, según comenta:

La imagen mental, la imagen virtual de la consciencia, no se puede separar de la imagen ocular de los ojos, ni se puede tampoco separar de la imagen corregida ópticamente, de la imagen de mis gafas. Tampoco se puede separar de la imagen gráfica dibujada, de la imagen fotográfica. Creo en un bloque de imágenes, es decir: en una nebulosa de la imagen que reúne imagen virtual e imagen actual. Les ruego me perdonen por hacer una

⁵ BREA, José Luis, *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, Madrid, Akal, 2010.

⁶ Realizando una interpretación *sui generis* de las *Consideraciones intempestivas* de Friedrich Nietzsche, en aplicación al contexto pictórico propuesto, la pintura podría aparecer actualmente, dentro de un ambiente altamente tecnologizado, a modo de crítica a este mismo sistema, o, al menos, como una pausa reflexiva que, paradójicamente, utilizando la tecnología de su tiempo lo cuestiona.

⁷ BREA, José Luis, “Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia”, en *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, CASA, 2002, p.10.

⁸ ALCALÁ, José Ramón, *La piel de la imagen. Ensayos sobre la gráfica en la cultura digital*, Valencia, Sendemá, 2011, p. 28.

lista de estas imágenes: imagen mental, imagen ocular, imagen óptica, imagen gráfica o imagen pictórica, imagen fotográfica, imagen cinematográfica, imagen videográfica, imagen holográfica y, por último, imagen infográfica. Forman una sola y misma imagen. Creo que todo el trabajo de los behavioristas sobre la distinción entre imagen virtual e imagen real está superado hoy en día⁹.

En este nuevo régimen de visibilidad iluminado —más allá de la luz natural y artificial— por una tercera luz que proviene de la pantalla donde se desarrollan los procesos infográficos, ser conscientes de la existencia de una iconosfera donde convergen todo tipo de imágenes, nos posibilitará, más allá de diferenciaciones específicas que establece la clasificación disciplinar o categorización tradicional, profundizar en una expansión de los límites de la praxis pictórica, como caso de estudio concreto entre todas las posibles prácticas artísticas contemporáneas. A causa de mencionadas cualidades, el entorno que propone el metamedio digital se convierte en el recurso esencial para ensayar los procesos artísticos, a modo de laboratorio experimental.

2. Supervivencia de la pintura en tiempo de hiperreproductibilidad digital

La reproductibilidad mecánica sobre la que reflexionó Walter Benjamin en 1936, fue una idea que recorrió la práctica artística del siglo XX, hasta que en la década de los sesenta, época de eclosión de los medios técnicos y origen de los primeros ensayos con la imagen digital, Andy Warhol declarara: “pinto así porque quiero ser una máquina”¹⁰. Se puede decir que, desde esa década hasta ahora, la sociedad misma se ha convertido cada vez más en una máquina también. De ahí que no suponga extraño tratar de ver determinadas prácticas artísticas actuales desde la perspectiva de esa componente “maquinica” que poseen. Dados, asimismo, los procedimientos de difusión icónica que propone el metamedio digital, es inevitable no volver sobre las premisas de Benjamin para reflexionar sobre los fenómenos acontecidos en nuestras actuales sociedades digitales. Pues la desmaterialización e instantaneidad que, respecto al flujo icónico, estas conllevan, nos empuja a definir una línea limítrofe entre lo que es o no arte y, en nuestro caso específico, a desentrañar qué papel desempeña la pintura dentro de este caótico, difuso e hiperdensificado contexto icónico.

Sin ninguna duda alguna, el arte sigue siendo aquella “materia” del conocimiento más sensible a las transformaciones de la sociedad, a modo de matriz que registra esta en forma de frecuencias de orden simbólico. Esta matriz, que en el caso de la pintura tradicional podía corresponder al lienzo sobre el cual se iban registrando esas ondas a las que aquí se refiere, acaba desapareciendo en muchas de las propuestas digitales actuales, conservándose el concepto de lo pictórico para seguir hablando de pintura. De hecho, cambiar o prescindir de soporte responde a una evolución lógica de la expansión disciplinar de la pintura, siendo el cuadro un soporte más entre los posibles sobre los cuales se puede desarrollar la pintura. Correspondiendo, por tanto, el espacio virtual a un soporte de representación perfectamente válido que asegura la inclinación de la pintura por desplegarse a través de nuevos espacios de representación, fuera del muro y de un objeto-cuadro que durante la segunda mitad del siglo XX ya experimentó un

⁹ VIRILIO, Paul, en por ALONSO, Andoni Alonso e ARZOZ Iñaki, *La nueva ciudad de Dios: un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*, Madrid, Siruela, 2002, pp. 179-180.

¹⁰ GUASCH, Anna María, *Los manifiestos del arte posmoderno. Textos de exposiciones, 1980-1995*, Madrid, Akal, 2000, p. 249.

proceso de deconstrucción, a partir de agrupaciones artísticas como los franceses Supports-Surfaces o BMPT.

En ese sentido, uno de los asuntos reflexionados por Benjamin era adaptar la categorización estética a las transformaciones de los modos de producción de cada época, pues el perfeccionamiento técnico es sinónimo de un cambio cualitativo que empuja a la readaptación de las consideraciones disciplinares tradicionales. Respecto a ello, Mateu Cabot nos enseña un punto de vista desde el cual comprender dicho proceso:

La tesis de Benjamin es que la entrada de la técnica en los procesos de producción y distribución supone uno de esos cambios cualitativos que modifican la estructura misma de la cosa producida y distribuida, en este caso el arte. (...) Por tanto, la reproductibilidad técnica no es una repetición a mayor velocidad, menor coste, etc. de lo que en otro tiempo y lugar se hacía manualmente, sino algo 'distinto'. La reproductibilidad técnica, esto es, la entrada de los dispositivos técnicos como mecanismos habituales de la producción y difusión cultural, no es sólo una mera repetición del objeto (en este caso la obra de arte) por otros medios más poderosos, sino que implica una transformación del mismo objeto y, con ello, de las categorías o conceptos con los cuales se comprende¹¹.

Por esa razón, desde la perspectiva mediáticamente convergente actual, se puede afirmar que la reproductibilidad digital ha transformado la forma en que los artistas actuales producen su obra. Así, tras cierta alfabetización mediática que la pintura — como medio de producción lenta de imágenes — ha ido absorbiendo desde el comienzo de la reproducción mecánica de la imagen, con el grabado, ahora ha de afrontar la instantaneidad que conlleva el metamedio digital. Ese contraste de velocidades, provoca que nos preguntemos cómo conjugar la lentitud intrínseca de cierta tradición pictórica con la aceleración a la que nos conduce lo etéreo del espacio virtual.

Aquellos artistas que aceptan el reto del procesar su creación en el espacio virtual del metamedio digital, lo hacen desde las posibilidades que conlleva integrar las técnicas analógicas tradicionales y reformularlas en el lenguaje que propone el nuevo entorno transmedia, lo cual favorece la simulación y, por tanto, el ensayo sistemático hasta dar con el resultado óptimo buscado. Partir de este procesado virtual, conlleva desechar una estética condicionada por el trabajo en la realidad física, lo cual juega a favor de una estética procesual inherente donde la obra permanece abierta a multitud variables o contingencias. Otro aspecto a destacar es la autonomía de la creación digital de imágenes, las cuales, como sucede en la abstracción, no tienen por qué referir a algo del mundo exterior, sino que pueden establecer su propia realidad. Una obra así concebida, desmaterializada y llevada al flujo instantáneo del metamedio digital, transfigura cualquier asimilación de los procesos disciplinares tradicionales.

Despojar a la obra de arte de su materialidad y convertirla en pura información de código digital, es dotar al arte de mayor plasticidad y maleabilidad. Convertirlo, en definitiva, en un sistema dinámico abierto al azar y a la contingencia, a una matriz sin matriz, “deslocalizada”, que rizomáticamente vaga por el soporte mutante que supone el metamedio digital. De ahí que consideraciones derivadas de la autenticidad y

¹¹ CABOT, Mateu, *Más que palabras. Estética en tiempos de cultura audiovisual*, Murcia, Cendeac, 2007, pp. 54-55.

originalidad que tanto preocupan al sistema artístico de museos y galerías, sean ahora cuestión a debate dentro del arte contemporáneo. Dentro del este contexto que dibuja este sistema, posiblemente sea la importancia del evento expositivo, eminentemente relacional, el hecho que frena y resuelve la multiplicidad a la que se expone la obra de arte en la era digital.

No obstante, la adecuación del metamedio digital a la creación pictórica no es sincrónica, lo cual provoca una variedad heterogénea de acercamientos que enriquece la escena artística. En ese sentido, Benjamin no creía que hubiera progreso instantáneo que fuera a la par del progreso técnico, una idea que en la actualidad retoman autores como Peter Sloterdijk, quien estructura especulaciones acerca de las cuestiones que afectan al ser humano y sus tecnologías de reproducción. En relación a ello, en el momento presente es labor de la estética meditar sobre el arte desde los parámetros que Benjamin definió como: “las tendencias evolutivas del arte bajo las actuales condiciones de producción”¹². Tendencias evolutivas con sentido a partir de una óptica útil, desde la función social asignada al arte, partiendo de la actitud crítica del artista, quien ha de estar alerta a las fluctuaciones derivadas de la relación entre el progreso técnico y su acomodación dentro de la sociedad.

3. La decodificación de la pincelada del puntillismo al pixel

Como pensaba Wassily Kandinsky, el arte y la ciencia se desarrollan en una misma longitud de onda. Un hecho que, para la aventura de la abstracción vista como la disolución de la representación, queda constatada al comprobar que, a la vez de su origen, la ciencia descubre que los átomos que componen la materia no responden a unidades unidimensionales, sino a tectónicas complejas de partículas en movimiento. Esta nueva concepción de la realidad también será traducida por el medio pictórico, considerándose más como un tapiz de gestos, que en su imbricación originan un conjunto que da pie a la representación, que como una transcripción mimética de la realidad. La asimilación de esta trama de informaciones puntuales, que se corresponden a lo que ahora en la imagen digital serían los ‘píxeles’, nos conduce al análisis de la distancia existente entre el movimiento puntillista, como antecesora de la imagen digital, y las actuales prácticas pictóricas. Puntillismo que no hubiera sido posible sin el avance ejercido por Édouard Manet, pues “las manchas de Manet son los prototipos primitivos de la sofisticación matemática de los píxeles”¹³. Un origen primigenio para la pintura que se bifurcará, posteriormente, en lo eminentemente gestual, por un lado, y la concepción reticulada, que deriva en lo digital, por otro.

Así, se puede establecer que el “atomismo visual” que conllevan Georges Pierre Seurat y Paul Signac con sus técnicas puntillistas, suponen las primeras creaciones “digitales”. Este atomismo al que aquí se refiere, responde a una necesidad de racionalización de la superficie pictórica. Igualmente, este “atomismo visual” es el giro que emplea Lev Manovich para explicar cómo las vanguardias, observando sus múltiples posibilidades, se acercan a los medios informáticos con fuerzas renovadas, pues como indica: “(...) una imagen digital se compone de píxeles a modo de átomos, y esto hace posible que las imágenes se generen automáticamente, que puedan manipularse de muy diversas

¹² BENJAMIN, Walter, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos I*, Buenos Aires, Taurus, 1989, p. 18.

¹³ KUSPIT, Donald, «Del arte analógico al arte digital», en KUSPIT, Donald (ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006, p. 19.

maneras y que, aplicando técnicas de compresión, su transmisión sea más económica”¹⁴. Por ello, concebir la superficie pictórica a modo de “matriz de sensaciones” implicará una constante alteración del código pictórico, condicionado por directa o indirectamente por el determinismo tecnológico.

A partir de esa dimensión virtual que aporta la pintura puntillista hasta las representaciones que, en nuestros días, son generadas en comunión con el metamedio digital, hay un camino que corre paralelo a la evolución de la computadora, cuyo nacimiento se sitúa en Pennsylvania, en 1946. Tal es así, que muchas de las imágenes que ha producido la pintura en las últimas décadas, no hubieran sido posibles si los artistas no hubieran conocido la estética o las posibilidades de la imagen generada por el ordenador. Por ejemplo, hijas de ese camino recorrido del divisionismo al pixel de la imagen digital son las obras de Chuck Close, en las cuales él parte de una retícula que minuciosamente va trabajando tesela a tesela, de manera que cada unidad de información, que acaba configurando la representación final, sea única.



Figura 1. Chuck Close, *Merce*, 2005

Por otro lado, la pintura de Simeón Sainz Ruiz habla de la sobreabundancia de imágenes como un acto vehemente, cuyas representaciones en sí mismas también pueden referir a sucesos violentos. En ese sentido, el artista hace hincapié en el cómo tanto unas como otras imágenes se cuelan en nuestros hogares tamizadas por un mismo filtro, que ofrece el código digital de las pantallas que allí se encuentran. Es decir, imágenes que en sí mismas implican gran dureza debido a la información explícita que ofrecen, en muchas ocasiones quedan ocultas tras su codificación visual, lo cual trae al frente ese fenómeno, extraído anteriormente de Kuspit, por el cual el código acaba velando, o llevando a un segundo plano, a la representación. En relación a las imágenes mediáticas que escoge Sainz Ruiz, enfatizando las cualidades del código digital del aparato que las retransmite, Jordi Font Agulló comenta lo siguiente:

Verdaderamente, no estamos ante la obsolescencia de un ‘arte político’ de consigna simplificadora, sino que más bien se trata de una propuesta artística ‘con política’ tal y

¹⁴ MANOVICH, Lev, “La vanguardia como software”, en *Arte y nuevos medios*, revista *Artnodes*, nº 2, 2003.

como sostendría Hal Foster. Es decir, en el sentido que el propósito primordial consiste en no reproducir las representaciones y formas genéricas dadas y sí, en cambio, hacer reaparecer a través de un desvelo estético los procesos y los aparatos que las controlan¹⁵.



Figura 2. Simeón Saiz Ruiz, *Víctimas de ataque a un autobús en Kosovo*, 2007

4. Relevancia del cambio: de lo analógico a lo digital en la concepción de la imagen pictórica

Donald Kuspit es claro al exponer la linealidad seguida por la pintura al pasar de un carácter analógico a otro de orden digital. Partiendo del análisis de la pintura de Manet —gran seguidor de la de Velázquez—, al tachismo que ejercen los informalistas, según su criterio se pasa a una concepción digital posmoderna, “a un arte basado en códigos antes que en imágenes”. Por esa razón: “Con el arte digital posmoderno la imagen pasa a ser una manifestación secundaria—un epifenómeno material, por así decirlo— del código abstracto que, de este modo, se convierte en el vehículo principal de la creatividad”¹⁶. De este modo, esa manifestación del código pictórico que antes podía quedarse en segundo plano, pasa ahora a tomar especial relevancia. Desde esa óptica, ya no se considerarán tanto las cualidades materiales de la obra como la forma en la que el código aflora. Por ello, ahora no se tratará ya de elaborar una imagen en su sentido pictórico tradicional, sino que la misión de crear un código propio que confiera autonomía abstracta a esa representación, corresponderá a una misión que el artista deberá de asumir.

En casos de creación pictórica donde la técnica se convierte en un factor de tanta determinación, como puede pasar en aquellos procesos donde interviene el metamedio digital, puede que la condición de la pintura abandone su concepción tradicional para instalarse como una especie de metalenguaje que se refiere a la pintura, pero no es pintura exactamente, desde los parámetros que impone la tradición de la disciplina. En estos casos específicos, la pintura, concebida como medio tradicional, se utiliza a modo de materia prima, siguiendo los principios sobre los que reflexiona Manovich, pues: “La nueva vanguardia ya no se ocupa de ver o representar el mundo de nuevas maneras, sino

¹⁵ FONT, Jordi “Catástrofe y estética de la reaparición. Algunos comentarios sobre el quehacer artístico de Simón Saiz-Ruiz y un relato corto de guerra”, en catálogo de exposición *Simeón Saiz Ruiz. J'est un je*, Valencia, Fundación General de la Universitat de Valencia, 2008, p. 33.

¹⁶ KUSPIT, Donald *Op. Cit.*, p.11.

más bien de acceder y usar de nuevas maneras los media previamente atesorados. En este sentido los nuevos media son postmedia o metamedia, ya que utilizan los viejos media como materia prima”¹⁷. Por ello que la inclusión del metamedio digital en la praxis pictórica, posibilite, en algunos casos, la profundización en investigaciones de carácter experimental y tecnológico, que acabarán estableciendo una estética derivada de aquella que le confiere el metamedio digital.

Por otro lado, debemos ser conscientes de que el uso de la tecnología no es sinónimo de aval que certifique el valor artístico de una obra. El uso del metamedio digital para la construcción de la imagen pictórica no deja de ser un recurso más, entre los muchos con los que cuenta el pintor. Sin embargo, sí es verdad que las especificidades técnicas que conlleva su uso, depositarán su propio rastro estético en la pintura. En ese sentido Mark Van Proyen adelanta alguna de las claves desde las cuales podemos comprender dicha premisa:

Tal y como ocurría con el arte anterior, el núcleo de la cuestión reside en el tejido social de nuestro mundo tecnológico. Si queremos emprender seriamente una investigación acerca del valor del arte digital, debemos tener en cuenta el modo en que ilumina los contornos emergentes de esta textura social. Esto significa que cualquier análisis del arte digital desde el punto de vista de la especificidad de los medios que emplea o de la historia del desarrollo técnico, no sólo resultará erróneo, sino que las tesis en defensa de su relevancia cultural dependerán de las innovaciones técnicas más trascendentales de la historia tecnológica y financiera de la `revolución informática’¹⁸.

5. Las retroalimentaciones entre el metamedio digital y la pintura

Aparte del cambio de paradigma estético, provocado por la construcción de la imagen pictórica desde las pautas que establece el entorno digital, hemos de tener en cuenta el sentido de postproducción que conllevan todos estos procesos. Desde esa perspectiva, atrás queda la concepción romántica del artista como genio creador, para convertirse en una especie de catalizador de procesos comunicativos dentro de la sociedad. Asimismo, según el sentido de postproducción que comenta Nicolas Bourriaud, en muchas ocasiones el artista ahora ya no crea desde la nada, sino que acude a la hiperconectividad del metamedio digital para extraer de ahí material ya hecho, lo cual recupera el concepto del ready-made propuesto por Marcel Duchamp. Esta metodología puede corresponder a una forma de propiciar procesos comunicativos que enlacen con las inquietudes que ocupan a la sociedad. Siguiendo este recorrido, el autor de la obra pasa no ya a productor —como dos años antes de la publicación de *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936), Benjamin había señalado en su texto “El autor como productor”—, sino que con el metamedio digital como asistente, este pasa a ser posproductor.

En el germen de este sentido de la posproducción, que Benjamín ya había atisbado, se establece un claro sentido del papel a desempeñar por el artista, en función de la cultura y la sociedad que le ha tocado vivir. Según Benjamin, esta circunstancia implica en el artista un compromiso crítico y político que ayuda a la sociedad a alcanzar un objetivo liberador en su conciencia. Proceso revolucionario, según cómo se conciba, que ayuda a

¹⁷ MANOVICH, Lev, *Op. Cit.*

¹⁸ VAN PROYEN, Mark, “Video y arte digital. Realidades virtuales e inflexiones digitales: la apropiación de los nuevos medios”, en KUSPIT, Donald (ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006, pp. 55-56.

realizar un ejercicio de prospectiva a la gente. Así, en el modelo de posproducción que expone Nicolas Bourriaud (2007, p. 13):

Las nociones de originalidad (estar en el origen de...) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se difuminan así lentamente en este nuevo paisaje cultural signado por las figuras del DJ y del programador, que tienen ambos la tarea de seleccionar objetos culturales e insertarlos dentro de contextos definidos. (...) Ya no se trata de hacer tabla rasa o crear a partir de un material virgen, sino de hallar un modo de inserción en los innumerables flujos de la producción. (...) La pregunta artística ya no es: '¿qué es lo nuevo que se puede hacer?', sino más bien: '¿qué se puede hacer con?'¹⁹

175

Empero, hablar de posproducción no es sólo hablar de material ya hecho del cual el artista se apropia, sino también pensar en cómo el artista reflexiona, desde el metamedio digital, en la elaboración de un programa de trabajo, incluso en la creación de un *software* específico desde el cual procesar todo el material virtual recopilado. Dicho acercamiento a la esencia misma de muchos de los procesos conllevados en el entorno digital, ocasionan la reinención de la herramienta, como diálogos establecidos con la máquina a fin de propiciar aquellas instrucciones que han de producir códigos determinados. Así, tomar en cuenta la importancia que posee el *software* en muchos de los procesos artísticos contemporáneos, es clave para entender la pintura que muchos artistas crean en la actualidad. Comentada actitud llevada al extremo, propicia que el artista se transforme en un ingeniero con capacidad para manejar el lenguaje de las nuevas tecnologías y programar a su antojo. Sin embargo, dicha situación no es la corriente, y lo que se da habitualmente es aquel tipo de artista que elabora su obra en procesos de retroalimentación que conllevan el uso de los softwares que comercializa la industria tecnológica, explorando desde ahí las posibilidades estéticas que pueden ofrecerle estas herramientas. Una forma de manipular la imagen desde el entorno virtual, que lleva a los artistas a la reconstrucción de escenarios que nos acercan a dimensiones de magnitud simuladamente real, tal y como señala Víctor del Río:

(...) las imágenes generadas por medio de ordenadores parten de una 'teórica' verdadera magnitud de las cosas, de un conjunto de datos numéricos de cuyo cálculo es posible obtener una imagen. Esta idea estaría vinculada con uno de los fenómenos más interesantes derivados del uso de estas nuevas herramientas. Se trata de los 'simuladores' y toda su producción de imágenes cuya intención es una reconstrucción virtual de hechos reales o ficticios²⁰.

En esa simulación virtual que establece el tratamiento de la imagen desde el metamedio digital, que acaba por establecer su propia realidad, todos los medios tradicionales, con sus respectivos códigos, son susceptibles de ser convocados en función de la construcción pictórica. Una construcción que se puede quedar en lo estrictamente virtual o que, según la decisión del artista, también puede traducirse a un espacio físico de representación, con lo cual ya se estaría estableciendo una poética híbrida que, desde una perspectiva fenomenológica, acaba reclamando nuestro propio cuerpo.

¹⁹ BOURRIAUD, Nicolas, Postproducción, *La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007, p.13.

²⁰ DEL RÍO, Víctor, "El cuerpo y la génesis de la perspectiva. Entre el Renacimiento y la imagen digital", en HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo (ed.), *Estéticas del Arte Contemporáneo*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2002, p. 245.



Figura 3. Luis Gordillo, *Contraespejos E*, 2013

Sirva como ejemplo de esta situación híbrida a la que aquí se refiere, la obra de Luis Gordillo, quien, además de experimentar con otros medios, también ahora prueba con el entorno digital. Esta introducción del metamedio digital en su trabajo, enfría el proceso directo sobre la superficie del lienzo, volviendo una y otra vez sobre las posibles opciones compositivas, de color, etc. En su reprocesado informático continuo, las imágenes son transformadas mediante collages sucesivos que son retocados hasta llegar a un boceto que puede dar pistas a la hora de abordar un cuadro, o corresponder a una especie de matriz que se ramifique en una familia de imágenes similares que, una vez extraídas del plotter, son intervenidas con pintura tradicional individualmente, en una fase posterior. Proceso que el pintor Daniel Verbis explica así:

A pesar de su predisposición a la pintura de acción, la obstinación en investigar las consecuencias que, en las artes visuales, producen los dispositivos multiplicadores de la imagen, hace que, reinventando su pintura, Gordillo dé una lección magistral de cómo retorcer un proceso para que se amolde a una idea. O, dicho de otro modo, cómo aunar destino y pensamiento reconciliando el tiempo que nos ha tocado vivir con lo propio del ser²¹.

Otro ejemplo que aprovecha las imágenes generadas por el metamedio digital, puede ser el de Enrique Radigales, quien realiza una pintura mezcla de códigos digitales y soportes tradicionales, para cuestionar al espectador lo que supone el progreso que nos ofrece la tecnología. Trabajando desde la poética que une lo virtual a lo físico, nos acerca a la naturaleza temporal del dato digital; información que más tarde o más temprano puede desvanecerse, erosionándose sus cualidades o propiedades. De ahí que decida volver sobre la pintura concebida físicamente para constatar estas certezas. Así, desde su punto de vista, Radigales comprende la información digital no como modo de análisis de la realidad únicamente, sino un mundo propio en forma de información también. Datos que conllevan aparejadas traducciones a veces no esperadas, como pasa cuando un archivo se corrompe y ya no ofrece la información con su total integridad

²¹ VERBIS, Daniel, “Devenir Gordillo”, en VV.AA. Luis Gordillo. Iceberg tropical, catálogo de exposición, Madrid: Museo Centro de Arte Reina Sofía, 2008, p. 234.

primigenia. En su serie *Souvenirs*, por ejemplo, recupera archivos fotográficos corruptos que han sido tirados a la papelera, pero que en su día reflejaron un recuerdo para aquella persona que disparó la fotografía. Su recuperación implica su propio error de lectura de la imagen, de ahí que aparezca como una abstracción pictórica. Su interés, por tanto, se enfoca en asumir y verificar poéticamente que los datos, que maneja el carácter virtual del metamedio digital, y lo físico se conectan en función de la degradación que cada soporte, como contenedor de memoria, puede aguantar hasta la pérdida total, irreversible o irrecuperable. A fin de cuentas, este método de trabajo reflexiona acerca de toda esa suerte de vasos comunicantes que supone la realidad híbrida, entre analógica y virtual, que ahora vivimos; mundos de alguna u otra forma obligados a comprenderse, así como a completarse mutuamente.



Figura 4. Enrique Radigales, *10363641744.TIFF*, 2013

6. Conclusiones

En la actualidad experimentamos una paradójica lógica de la imagen, la cual se ha visto trastocada a partir de la llegada del metamedio digital, como unificación y síntesis de los medios tradicionales. Ello obliga al replanteamiento tanto del concepto imagen como de la especificidad de los medios y géneros, pero sobre todo de los discursos que aún se pueden generar con la integración de este nuevo medio en los procesos de creación. Respecto a ello, a partir del somero análisis realizado, respecto a lo que supone la introducción del metamedio digital en los procesos pictóricos, hemos comprobado que esta situación puede suponer un provechoso acicate para la ampliación de las capacidades plásticas y representativas de un medio tan antiguo como la pintura. Además, esta retroalimentación entre virtual y física que puede ser desarrollada, si el pintor decide volver sobre los soportes físicos tras su bagaje virtual, posibilita llegar a soluciones estéticas renovadas que vibran en la onda de las inquietudes de la sociedad del siglo XXI, a partir de su inherente determinismo tecnológico.

Por tanto, la pintura concebida como simbólica matriz de sensaciones que absorbe distintas influencias estéticas que le confieren otros medios icónicos, puede llegar a prescindir de su soporte físico tradicional o pasar a una relación híbrida, de retroalimentación, con el nuevo metamedio digital. Así, lo digital para la pintura supone

desligarse de cierto ilusionismo que transfiere la representación, para hacer énfasis en el código con que esta se construye, como verdadero escenario que la sustenta. Aventura que hallamos al revisar el camino recorrido desde el movimiento puntillista al pixel digital. Según esa senda, ahora es el código el que desempeña el papel de vehículo de la nueva creatividad pictórica, lo cual también nos puede conducir a tener que hablar de una especie de metalenguaje que establece la interfaz del propio metamedio digital, intermediación que inaugura un nuevo modelo mental donde desarrollar transversalidades epistemológicas.



Bibliografía

- ALCALÁ, José Ramón, *La piel de la imagen. Ensayos sobre la gráfica en la cultura digital*, Valencia, Sendemá, 2011.
- BENJAMIN, Walter, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Discurso interrumpidos I*, Buenos Aires, Taurus, 1989.
- BERENGUER, Xavier, “Promesas digitales”, en GIANETTI, Claudia (ed.), *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 1997.
- BOURRIAUD, Nicolas, *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007.
- BREA, José Luis, *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, Madrid, Akal, 2010.
- BREA, José Luis, “Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia”, en *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, CASA, 2002.
- CABOT, Mateu, *Más que palabras. Estética en tiempos de cultura audiovisual*, Murcia, Cendeac, 2007.
- CASACUBERTA, David, *Creación colectiva. En Internet el público es el creador*, Barcelona, Gedisa, 2003.
- CATALÁ, Josep María, *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*, Barcelona, Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona, 2005.
- DEL RIO, Víctor, “El cuerpo y la génesis de la perspectiva. Entre el Renacimiento y la imagen digital”, en HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo (ed.), *Estéticas del Arte Contemporáneo*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2002.
- FONT AGULLÓ, Jordi, “Catástrofe y estética de la reaparición. Algunos comentarios sobre el quehacer artístico de Simón Saiz-Ruiz y un relato corto de guerra”, en catálogo de exposición *Simeón Saiz Ruiz. J'est un je*, Valencia, Fundación General de la Universitat de Valencia, 2008.
- GROYS, Boris, *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*, Buenos Aires, Caja Negra, 2014.
- GUASCH, Anna María, *Los manifiestos del arte posmoderno. Textos de exposiciones, 1980-1995*, Madrid, Akal, 2000.
- KUSPIT, Donald, “Del arte analógico al arte digital”, en KUSPIT, Donald (ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006.
- MANOVICH, Lev, “La vanguardia como software”, en *Arte y nuevos medios, Artnodes*, nº 2, 2003.
- VAN PROYEN, Mark, “Vídeo y arte digital. Realidades virtuales e inflexiones digitales: la apropiación de los nuevos medios”, en KUSPIT, Donald (ed.), *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006.
- VERBIS, Daniel, “Devenir Gordillo”, en VV.AA. *Luis Gordillo. Iceberg tropical*, catálogo de exposición, Madrid, Museo Centro de Arte Reina Sofía, 2008, p. 234.

Cómo citar este artículo:

González García, R. (2018). Influencia del metamedio digital en la pintura contemporánea. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, (15), 165-179.
