

VISIÓN | doble

REVISTA DE CRÍTICA E HISTORIA DEL ARTE

Título: La pintura y su estrategia de contagio: Influencias de la cultura digital en la práctica pictórica contemporánea /
Title: Painting and its Strategy for Contagion: Influences of Digital Culture on Contemporary Pictorial Practice

Autor / Author: Santiago Lara Morcillo
Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid

Resumen: Desde la aparición de la cultura pop y el desarrollo de la televisión, algunos aspectos como la fragmentación de la imagen y los procesos de mimesis fueron incorporados a la práctica pictórica. Desde entonces, la pintura se ha nutrido notablemente de las influencias cinematográficas y las numerosas opciones que ofrece la imagen digital. Este contagio debe ser entendido como una influencia inequívoca de esos nuevos medios de captación y reproducción de la imagen. A manera de introducción sobre estos y otros conceptos estrechamente vinculados, se propone un recorrido por diversos modos de enfrentarse a lo pictórico y su relación con el universo digital.

Abstract: Since the beginning of pop culture and the evolution of television, image fragmentation and mimesis processes were incorporated into the pictorial practice. Since then, painting has been strongly influenced by the cinematographic language and the varied possibilities that the digital image offers. This contagion must be understood as an unequivocal influence of these new means for capturing and reproducing the image. As an introduction to these and to other similar concepts, the author proposes a visit to new ways of understanding the pictorial image, and how it is related to the digital universe.

Palabras clave: Chechu Álava, Chuck Close, cultura digital, Dan Attoe, Dana Shutz, José Luis Serzo, Julio Falagán, Michael Borremans, Pintura, Ricky Allman, Santiago Lara Morcillo / **Keywords:** Chechu Álava, Chuck Close, digital culture, Dan Attoe, Dana Shutz, José Luis Serzo, Julio Falagán, Michael Borremans, Painting, Ricky Allman, Santiago Lara Morcillo

Sección: Sección / **Section:** Artworks

Publicación: 15 de febrero de 2018

Cita recomendada:

Lara Morcillo, Santiago. "La Pintura y su estrategia de contagio: Influencias de la cultura digital en la práctica pictórica contemporánea." *Visión Doble: Revista de Crítica e Historia del Arte*, 15 de febrero de 2018, humanidades.uprrp.edu/visiondoble

Visión Doble: Revista de Crítica e Historia del Arte
Programa de Historia del Arte, Facultad de Humanidades
Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras
13 Ave. Universidad Ste. 1301
San Juan, Puerto Rico 00925-2533

+1 (787) 764-0000, extensión 89596
vision.doble@upr.edu
<http://humanidades.uprrp.edu/visiondoble>
<https://revistas.upr.edu>



La Pintura y su Estrategia de Contagio: Influencias de la Cultura Digital en la Práctica Pictórica Contemporánea

Santiago Lara Morcillo

Filiación profesional



Chuck Close, Retrato de la artista Kara Waker, 2012.

Llevando la mirada hacia la pintura y su relación con la imagen digital, vemos que se abren varias líneas de investigación muy interesantes, sobre todo a partir de la concepción de la pintura como un fotograma o frame. Podríamos decir que ha habido una tendencia por parte de la práctica pictórica a nutrirse de la influencia cinematográfica así como de las posibilidades de la imagen digital, lo que ha supuesto el desarrollo de diversas estrategias de contagio, entendido éste como una influencia inequívoca de los nuevos medios de captación y reproducción de la

imagen. Para entender este contagio, habría que tener en cuenta el proceso de influencia de los medios en la sociedad y su evolución. Los antecedentes los podemos encontrar en los años 60 con la cultura pop y el desarrollo de la televisión. Ciertos aspectos como la fragmentación de la imagen y procesos de mimesis de la misma fueron incorporados en la práctica pictórica de la época, como ejemplo podemos citar a S. Polke, Kitaj o David Hockney.



Michael Borremans, *Four Fairies*, 2003.

La cultura popular, el arte urbano, el cómic, la ilustración y cierta influencia del cine se han ido instaurando poco a poco en los discursos pictóricos. Pero es cuando la cultura digital se desarrolla cuando se “democratiza” el uso de la imagen gracias a las redes y a nuevos dispositivos de reproducción digital, el desarrollo de la e-image facilita ese contagio e influencia de medios sobre lo propiamente pictórico. Esto ha supuesto una cierta renovación de la práctica pictórica, sobre todo a partir de la secuenciación de imágenes que nos facilita el lenguaje cinematográfico. Esto se ha incrementado con el desarrollo de la cultura del gif y su difusión en internet. Esta pintura se nutre del cine directa o indirectamente y se proyecta a sí misma desde varias perspectivas y con múltiples singularidades. Han sido muchísimos los pintores a lo largo de la historia del arte que han entendido la imagen como parte de una secuencia. “Ciertos cuadros temporizan, generando su propio tiempo dentro del tiempo, sobrepasando incluso la capacidad del lenguaje, como *Il Tramonto* y *La Tempestad*, de Giorgione, o *Le Bal Champêtre*

y *La Partie quarrée*, de Watteau. Estos cuadros nos atraen hacia una red temporal que es parte integrante de ellos mismos. Decir que los paisajes, los personajes o los movimientos pintados están fuera del tiempo no es acertado. Todo lo contrario, el sentido de la presencia del tiempo, el *Da-Sein* (estar ahí) de la composición de Giorgione o de los grupos de Watteau es irresistible” (Steiner, 2001).

Podemos encontrar numerosas tendencias que se han proyectado estos últimos años a partir de la relación entre la práctica pictórica y las imágenes digitales. Diríamos que las estrategias de contagio son tantas como pintores existen trabajando en la actualidad. A continuación enumeraremos algunas características que pueden dejar de manifiesto esta influencia o contagio:

—Nos encontramos con el caso de la pixelización. La pintura intenta beber de las fuentes de la imagen compuesta de bits de información. Asimismo también emula ciertos entornos o interfaces visuales de programación, atendiendo a veces a criterios estéticos que surgen a partir de los efectos digitales que se encuentran en las barras de herramientas de diferentes programas de edición audiovisual, como podemos ver en la obra de Chuck Close, donde el autor utiliza ese recurso para indagar en la abstracción de la cuadrícula como elemento que compone la imagen pictórica, partiendo de una cierta emulación de la fotografía, a partir de la cual incorpora otros elementos pictóricos.

—La pintura como fotograma. Compositivamente, este tipo de práctica pictórica ha evolucionado muchísimo desde el desarrollo escenográfico y atiende normalmente a un realismo de foco, fruto de la tendencia a unificarse con el discurso fotográfico, este aspecto fue planteado ya por Gherar Richter en multitud de sus obras. Posteriormente también han aparecido diversos artistas que han indagado a partir de la imagen-fotograma, pero utilizándola como recurso para acelerar otros plantemientos creativos, como el caso de M. Borremans, Luc Tuymans o Johannes Kahrs, que han generado dos narrativas personales a partir de esos plantemientos fotográficos. Aquí hay que destacar también la cultura visual de los videojuegos, así como los lenguajes y narrativas de la ilustración, que han jugado un papel muy importante en el desarrollo de la práctica pictórica en los últimos años. Destacaremos en este sentido la obra de Tim Eitel, Sasnal, la de Pere Llobera, o los sugerentes escenarios pictóricos de José Luis Serzo, quienes generan escenografías discursivas a modo de fotograma pictórico a partir de una historia determinada. La construcción del discurso con elementos oníricos y surreales es un recurso para profundizar en dicha narrativa.

—La pintura que bebe del imaginario colectivo, que atiende a aspectos sociológicos que pueden aparecer desde la cultura popular, hasta imágenes interiorizadas por la propia cultura visual de los habitantes de un territorio determinado o de un espectro social histórico o pulsión colectiva de red, como puede verse en las obras de Norbert Bisky o Neo Rauch, múltiples influencias de la cultura popular alemana, Elizabeth Peyton o los hermanos Chechu Álava y Juan Fernández, con sus exploraciones sobre el retrato, o en la obra de Kerry James Marshall, refiriéndose a ciertos aspectos sociales de la cultura en Sudáfrica.



Julio Falagán, *El día de la hecatombe*, 2012

Este tipo de pintura también puede articularse a partir de collages visuales que pueden beber de la historia de la pintura, donde se hibridan numerosos elementos contruidos o apropiados, como en la obra de Julio Falagán o desde un realismo revisado como ocurre con la obra de John Currin. En este sentido se pueden observar ciertos elementos expresivos y matéricos, atendiendo a elementos simbólicos del propio material pictórico, como podemos ver en la obra de Glenn Brown o Jorge Nava.

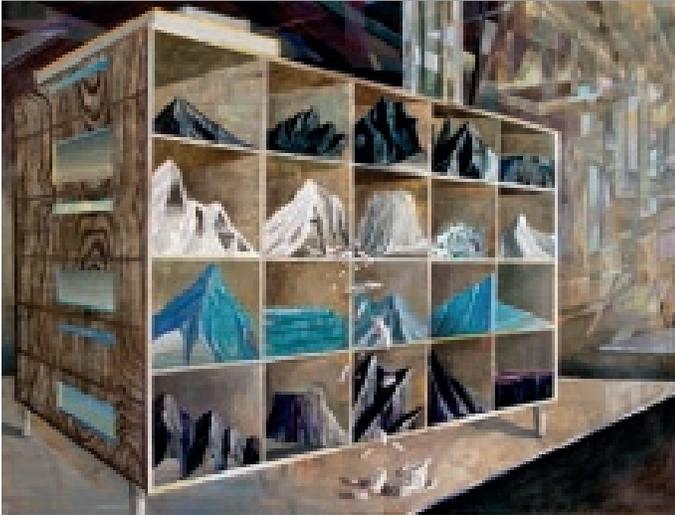
—Juegos compositivos y transcripción de la imagen pictórica donde se utiliza un nuevo formalismo para recuperar escenografías o discursos simbólicos que a veces saltan de lo figurativo a la abstracción y viceversa. Una vuelta de tuerca a un cierto modernismo greenbergiano que forma parte de una nueva estética, influenciada sobre todo y proyectada por los dispositivos visuales, el Photoshop, el collage visual y la influencia del trabajo compositivo que salta de la pantalla del ordenador a otros medios, así como el video-mapping y las experiencias sensoriales que los medios digitales nos han brindado. La concepción del espacio pictórico como la luz y la

materia que se hacen pintura. Ejemplos de esto los tenemos en la obra de Mathías Weischer, Ricky Alman, Santiago Giralda, Julio Sarramián, Nelo Vinuesa o Grit Richter.



Chechu Álava, *The Romanov*, 2011.

—La pintura como story board. Esta práctica quizá es la que más conecta la concepción de pintura con el hecho narrativo, compartido por el vídeo o el cine, su práctica supone un bosquejo, boceto de una historia y puesta en escena más compleja. La imagen pictórica en este caso concentra una carga simbólica que puede manifestarse de muy diversas formas. Este tipo de pintura puede ser en ocasiones muy expresiva, dando una importancia especial al tema aurático, es aquí donde se produce una cierta expresividad que huye de los discursos, ya presupuestos, sobre la reproductibilidad técnica, pues lo que se está proyectando en su ejecución es una narrativa concentrada a modo de story board personal, que puede atender a múltiples discursos estéticos, pero que tiene su máxima influencia en la cultura underground, la cultura urbana y el cómic, pero también en la historia propia de la pintura, con cierto aspecto naif y con un onirismo ciertamente soterrado. La imagen pictórica en este caso está concentrada, y sus elementos tienen una vibración muy potente debido a la gran carga visual y expresiva de la misma, en ella se pueden concentrar más de una escena, recuperando de algún modo diversas lecturas dentro de una misma imagen. Como ejemplos citaremos a autores como Daniel Richter, Peter Doig, Dan Attoe y Dana Schutz.



Ricky Allman, *Shelved*, 2011.



Dana Schutz, *Boy*, 2004.

Este mapeo general obedece a un`a experiencia en el campo pictórico, una percepción que merece un estudio más exhaustivo, pero que he querido esbozar a modo de categorías que pueden entrelazarse y encontrarse en la obra de un mismo autor, para comprender las relaciones entre la cultura digital entendida en este caso como imagen digital y una práctica artística tradicional que lejos de huir de la tecnología experimenta un fuerte apego sobre ella, sobre todo en el campo del discurso narrativo.

Mediante esta enumeración en las estrategias de contagio en pintura no se ha querido categorizar a este respecto, sino esbozar un territorio de encuentro entre el mundo de lo digital y las enormes posibilidades de captación, difusión y manipulación de la imagen y la propia práctica pictórica que es compleja y contiene múltiples factores de influencia, no siendo éstas el objeto de esta investigación.

Una cuestión interesante a la hora de valorar esta relación entre pintura e imagen digital es que la práctica pictórica se vale de la tecnología como una prótesis de la memoria, una muleta o apoyo (exomemoria) que provoca la ejecución de imágenes pictóricas como nuevas narrativas o nuevos relatos. Sobre la generación de imágenes en la cultura digital en la que nos encontramos y su relación con la pintura, el artista Glenn Brown dice: “Las formas de expresar una visión individual del mundo han de reflejar las otras opiniones innumerables que nos rodean. No podemos construir un argumento racional fuera de lo que se ha convertido en una lengua aceptada, y las imágenes que inundan el mundo se convierten en las palabras y frases que componen nuestro lenguaje visual” (Mullins, 2015). La práctica pictórica se enriquece y deviene un medio directo de representación a modo de punto de partida desde el cual evolucionarán los elementos simbólicos y su representación.



Dan Attoe, *Astronaut*, 2008.

Referencias:

Steine, G. (2001). "Capítulo II". En: *Gramáticas de la creación*. Madrid: Siruela. p. 79.

Mullins. C. (2015). "Introducción". En: *Picturing People: The New State of the Art*. Londres: Thames & Hudson Ltd. p. 11.