

INTRODUCCIÓN

La pintura ha sido utilizada por el hombre a lo largo de la historia de la humanidad con muy diversos fines: magia, educación, representación, evangelización... La pintura concebida como lenguaje es una noción relativamente novedosa, poco más de un siglo, frente a los cientos de años desde aquellas primeras representaciones pictóricas.

“El lenguaje tiene la consistencia de las cosas y las cosas la elasticidad y maleabilidad de las palabras.”¹ El análisis de la pintura como lenguaje debería estar orientado hacia cada objeto pictórico en concreto. A lo largo de su trayectoria artística, el artista viene desarrollando elementos de un lenguaje pictórico personal, así como su articulación, en lo que, tradicionalmente, se ha venido denominando estilo. En la contemporaneidad conceptos como estilo, escuela o manera, resultan, no solo obsoletos, sino también bastante inapropiados frente a las nuevas corrientes de pensamiento que definen, entre otras, las nuevas tecnologías.

Cuando consideramos la pintura como un lenguaje, estamos asumiendo una serie de características comunes a todos los demás lenguajes. Estas serían una serie de elementos constituyentes además de determinadas leyes de articulación. En lo artístico el propio lenguaje sería el objeto artístico resultante de un proceso creador personal.

En el cuadro, con toda su carga de tradición y las limitaciones espaciales inherentes a su bidimensionalidad, resulta sorprendente, su capacidad para la evocación de imágenes, sonidos, sensaciones, etc... que están en la mente en el momento creador. Los surrealistas, en este sentido, han dejado constancia de ello gracias a sus escritos en los que se cuestionaba cual era el medio más idóneo para la coherente expresión de ese fluir de ideas. Llegando a apreciarse en algunos fragmentos de “El surrealismo y la pintura” ó “Le message automatique”, ambos escritos por *André Breton*, una precisa jerarquización de los diferentes tipos de lenguajes empleados por el artista surrealista. “En efecto las imágenes auditivas son inferiores a las imágenes visuales no solo en nitidez, sino también en rigor y, mal que nos pese a algunos melómanos, no están hechas para fortalecer las ideas de la grandeza humana.”² “Lo cierto es que yo considero, y ahí reside lo esencial, las inspiraciones verbales infinitamente más ricas y en el sentido visual, más resistentes al ojo, que las imágenes visuales propiamente dichas.”³

Determinados autores literarios, como *Alfred Tennyson* o *James Joyce*, se planteaban esquemas resolutivos que parecían adelantar un nuevo tipo de género, o incluso en determinados casos, un nuevo lenguaje. Este salto se debía a la rígida acotación del medio empleado de forma tradicional. *James Joyce* cuando se tubo que limitar al lenguaje literario para materializar su obra “El Ulises” desarrolló todo un universo personal donde la evidencia desaparece de la narración, dando cabida al lector y a su imaginación. Esta delimitación propia de cualquier género tildado como tradicional, quizá sea lo que haga que el pensamiento posmoderno se haya caracterizado por un total eclecticismo a la hora de utilizar diferentes tipos de lenguajes, o mejor dicho, distintas características asimiladas a música, literatura, cine, publicidad... Para configurar ese nuevo concepto pictórico, que sin dejar de ser pintura, incorpora también en sus propios códigos elementos propios de otros lenguajes: silencios-musicales, metáforas-literarias, elipsis-cinematográficas...

Actualmente los medios técnicos de que disponemos abren nuevas vías en cuanto a la formulación del problema estético y su resolución plástica. Tomando un poco de distancia, en

¹ PAZ, O. (1989) *La apariencia desnuda*, Alianza Forma, Madrid, p. 144.

² BRETON, A. (1965) *El surrealismo y la pintura*, citado por; RUBIO, O.M. (1994) *La mirada interior. El surrealismo y la pintura*, Tecno, Madrid, p. 109.

³ BRETON, A. (1933) *Le message automatique*, citado: *Ibid.*, p. 109.

cuanto a la implicación con el medio podemos observar de forma somera lo que ha sucedido en el ámbito del diseño; ya que, probablemente, sea este, uno de los campos más identificable con la nueva sociedad emergente, donde los medios de comunicación y las nuevas tecnologías influyen en su forma y concepción. En el campo del diseño, desde el principio era lícita la utilización de imágenes, iconos y tipografías ya existentes para esa nueva formulación creativa. Todo ello se orquestaba y se presentaba como un nuevo producto. El nuevo diseño no sólo era la aportación creativa del diseñador con todo su bagaje cultural y su historia, sino que se apoyaba incluso, a veces, imitaba algunos aspectos de otros diseños que ya habían funcionado ante determinado público y con determinado tipo concreto de producto; incluso, esta aceptación de la utilización directa de referentes tiene como dato clave la aparición de toda una serie de fototecas en las que se pueden encontrar diferentes tipos de referentes que representan prototipos utilizables por el diseñador a la hora de componer su trabajo.

Frente a una sociedad mediatizada, donde el bombardeo de información visual y sonora es continuo, el individuo no puede permanecer impasible a todos estos estímulos. Las imágenes se almacenan yuxtaponiéndose unas con otras, de manera que se producen asociaciones sorprendentes que pueden llegar a desencadenar un estímulo creador.

De esta orquestación, o mejor dicho articulación, ya que las consideramos elementos de un lenguaje, hemos tenido mayor conciencia con la aparición de un nuevo instrumento en el campo de la imagen: el ordenador. La pantalla del ordenador se presenta como una ventana, un marco posible para la creación artística. Las diferentes herramientas de las que dispone el usuario, fueron creadas para obtener una mayor rapidez y accesibilidad a la hora de poder visualizar operaciones gráficas simuladas. Este complicado *software* en la actualidad permite realizar acciones como: unir, recortar, repetir, borrar y deformar todo tipo de imágenes y textos generados, o bien, otros ya existentes con anterioridad. Últimamente, la gran difusión que han tenido los ordenadores hace que estemos familiarizados con este mecanismo de trabajo, no sólo a nivel formal, sino incluso también, a veces, a nivel de pensamiento. La visualización en pantalla de la estructura operativa, acerca al usuario al procedimiento en sí. El proceso formal, también, parte de la propia obra, y al poder ser visualizado en un formato similar al objeto final, la proximidad entre ambos resulta evidente.

“Todas las imágenes son consanguíneas”⁴ esta afirmación hecha durante una entrevista a *Paul Virilio* en un espacio televisivo, resumiría esa dependencia latente en cualquier imagen, no sólo por la tendencia a buscar los antecedentes de ellas y los referentes históricos en autores y obras consagrados por la crítica, sino también ante la imposibilidad de separar “la imagen mental, la imagen virtual de la conciencia, de la imagen ocular de los ojos... Tampoco se puede separar de la imagen gráfica dibujada, de la imagen fotográfica.”⁵

Con la incorporación de los sistemas de redes digitales en muchos de los aspectos de nuestra vida (trabajo, ocio, vida social...) se hacen cotidianas formas de expresión que hasta esos momentos eran exclusivas de los profesionales. Hablamos entonces de “hipertexto” e “hipermmedia” para referirnos a un tipo de lenguaje en el que conviven imágenes, texto y sonidos en un espacio visualmente bidimensional que, debido a su concepción y sus posibilidades de lectura, consiguen redefinir el mensaje según el emisor que esté interactuando con él. Se entenderá por hipertexto⁶ (término acuñado por *Theodor H. Nelson* en los 60) la escritura no secuencial, un texto que se bifurca, que permite que el lector elija su propia opción y que pueda leerlo en una pantalla interactiva. La expresión hipermedia⁷, según *George P. Landow*, extiende la noción de

⁴ VIRILIO, P. citado por: ALCALÁ, R. (1998) *Las tecnologías digitales de la imagen en la praxis artística actual*, Deputación Provincial, Pontevedra, p. 256.

⁵ *Ibid.*, p. 256.

⁶ NELSON, T.H. (1981) *Literary Machines*, citado en: LANDOW, G.P. (1995) *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós Multimedia, Barcelona, p. 15.

⁷ LANDOW, G.P. (1995) *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós Multimedia, Barcelona, p. 15.

texto hipertextual al incluir información visual, sonora, animación y otras formas de información.

Podemos considerar que nos encontramos en un momento de transición en el que las limitaciones técnicas nos obligan a tener que familiarizarnos con una serie de herramientas necesarias para este tipo de expresión. Los *interfaces* actuales son lo suficientemente rudimentarios para que percibamos como la “imagen interior”, de la que hablaba *Virilio*, pasa por toda una serie de procesos, que al ser físicos son más evidentes para poder percibir su génesis. La técnica evoluciona en estos campos a gran velocidad, por lo que dentro de no demasiado tiempo podrían desaparecer los procesos físicos y todo aquello que pensemos se plasmaría en la pantalla. Por supuesto, se trata de una fantasía pero puede ser que no esté muy lejos de hacerse realidad. Hace unos años hablar de cámaras interactivas que enfocasen solamente mirando, es decir que sea nuestro propio ojo el que enfoca, también sonaba a fantástico. Hoy existiendo esas cámaras queremos ir un poco más allá, ya que el ojo realmente es imperfecto y lo idóneo para ordenar la ejecución de la fotografía a la cámara sería utilizar directamente nuestro cerebro.

Debido a estas *interfaces* toscas: el teclado, el monitor, el ratón..., el usuario es consciente del proceso de configuración de determinado mensaje, materializando, en algunas ocasiones, la génesis que sufren algunas imágenes pictóricas en su proceso de creación. En este sentido, encabezadas por las nuevas corrientes filosóficas, dedicadas al estudio de la evolución perceptiva con respecto a las nuevas tecnologías, resultan sumamente clarificadoras, al establecer múltiples conexiones entre hombre y máquina. Conexión que llegaría a constituir una “videografía del pensamiento” según *Jean Baudrillard* en el texto “Videoesfera y Sujeto Fractal”: “Así el universitario trabajando en su ordenador, corrigiendo, retocando, adulterando sin pausa, haciendo de este ejercicio una especie de psicoanálisis interminable, memorizándolo todo para huir del resultado final, para rechazar la fecha de la muerte y lo fatal, de la escritura, gracias a un eterno *feed back*, a una eterna interacción con la máquina, cuyo funcionamiento se identifica con el mismo cerebro. Maravilloso instrumento de magia esotérica: efectivamente, cada interacción se reduce siempre a un diálogo sin fin con la máquina. El intelectual ha encontrado finalmente el equivalente de lo que el *teen-ager* había encontrado en la cadena musical y en el *walk-man*: ¡una desublimación espectacular del pensamiento, la videografía de sus pensamientos.”⁸

La evolución de las ideas se realiza por medio de asociaciones insospechadas, gracias al histórico “principio *collage*”⁹ el esquema compositivo, mejor dicho, evolutivo del pensamiento es adoptado en el proceso de creación de una obra artística. El fragmento como elemento, ensamblable, recortable, repetible... es la pieza clave de lo que se denominó la posmodernidad.

Se incluyen partes reales en el plano de la representación. La realidad se presenta y se articula en el plano pictórico junto con elementos compositivos de la representación. Lo representado, lo pintado, se yuxtapone a lo presentado, a la realidad, al objeto. Este último rompe el límite de la bidimensionalidad del cuadro, el campo pictórico se expande. El salto entre la fragmentación y la objetualización del fragmento pictórico es apreciable. Basaremos esta afirmación en la posible evolución del lenguaje artístico a través de sus diferentes movimientos históricos, hasta llegar a la consideración de determinados elementos pictóricos, como objetos en sí mismos. Apoyaremos estos aspectos con la entrada crítica en la obra de algunos artistas del siglo XX, como *Max Ernst*, *Marcel Duchamp*, *Joseph Cornell*, *Robert Rauschenberg*, *Jasper Johns*, *Sean Scully*, *Faith Ringold* y *David Salle* entre otros. Los artistas y obras seleccionados son considerados como “nodos”¹⁰ dentro de la estructura de este trabajo.

El concepto de fragmentación, y más precisamente el de percepción fragmentaria, es un planteamiento propio del pensamiento posmoderno. Los medios audiovisuales, presentes en

⁸ BAUDRILLARD, J. (1990) *Videoesfera y Sujeto Fractal*, en “Videoculturas de fin de siglo”, Cátedra, Madrid, p. 30.

⁹ MARCHAN FIZ, S. (1988) *Del arte objetual al arte del concepto*, Akal, Madrid, p. 159.

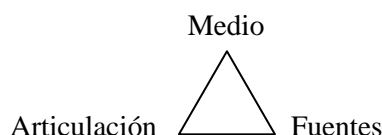
¹⁰ Nodo: Punto de conexión, en lenguaje hipertextual, que da acceso a otros puntos de conexión y a más información.

nuestra cotidianeidad, han favorecido este tipo de discurso fragmentario. El espectador percibe esa realidad fragmentada como otra realidad que, por otra parte, se encontrará condicionada por el medio empleado para su presentación. Desarrollaremos de forma esquemática algunas de las últimas tendencias artístico-sociales relacionadas con las nuevas tecnologías, donde la posmodernidad de sus planteamientos hizo pertinente su estudio en esta investigación.

Básicamente las consecuencias que se han visto favorecidas por el empleo de las nuevas tecnologías serían tres: la yuxtaposición de lenguajes diferentes, el cuestionamiento de la autoría y la aparición del espectador-elector.

El retorno a la pintura, buscando e identificando elementos y códigos de cara a un lenguaje personal, constituirá, de alguna manera, una posible objetualización de ese lenguaje tradicionalmente llamado pictórico. Un lenguaje donde la limitación del marco será una elección, donde la inclusión de fragmentos de otros lenguajes contribuirán a suscitar la mirada del espectador-elector. Un espectador-elector culto que ya no se cuestiona la autoría del creador sino que busca, que se implica en el juego que se le plantea en cada obra. Un espectador que define su propia mirada, que experimenta y construye la realidad.

La estructura de este libro se corresponde en la imagen con un triángulo que se desdoblará sobre sí mismo múltiples veces a modo de fractal:



Coincidiría con los tres capítulos.

1. “Hacia la fragmentación del objeto pictórico” = Medio.
2. “Objetualización del proceso creativo posmoderno a través de las nuevas tecnologías” = Fuentes.
3. “Objetualización del lenguaje pictórico. La pintura como campo amplio” = Articulación.

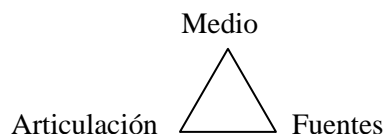
El capítulo 1 “Hacia la fragmentación del objeto pictórico”, una aproximación de mirada crítica a la reciente historia del arte del siglo XX, donde se destacan aquellos artistas que con sus obras han contribuido a la génesis del objeto pictórico y a la objetualización del cuadro y sus elementos. Para ello se ha evitado el hacer un estudio exhaustivo por artistas, pretendiendo dar una visión ampliada tanto de conceptos como de obras. Se ha querido dar la sensación de recorrido un tanto aleatorio por esas tendencias, como si se tratase del vuelo de un pájaro, esperando no caer en la “monstruosidad apolínea.”¹¹

El capítulo 2 “Objetualización del proceso creativo posmoderno a través de las nuevas tecnologías”, aún siendo más extenso que los demás, aborda la materia en él tratada de forma horizontal. Esto es consecuencia de que el estudio de aquellos temas relacionados con las nuevas tecnologías, debido a lo incipiente de la materia y la gran cantidad de estudios y publicaciones sobre ellas, presenta bastante dificultad si no se establecen una serie de nociones prioritarias dirigidas a una mejor comprensión de los nuevos términos y conceptos de esta vertiente: la tecnológica.

En cuanto a la estructura de este segundo capítulo, el esquema gráfico con el que se visualizaría es el del triángulo general de todo este trabajo. La estructura triádica de estudio se

¹¹ DE LAIGLESIA, J.F. (1999) “Creación artística e investigación universitaria”, *Teoría bruta de la forma frágil*, Edicións do Castro, A Coruña, p. 188.

adoptará para todo el posterior desarrollo de esta tesis. Las tríadas no sólo como fórmulas de estudio sino también como medio para el proceso creador, han sido ampliamente desarrolladas en muchos de los numerosos escritos de *Juan Fernando de Laiglesia*¹², incluso hemos tenido la oportunidad de asistir a uno de sus cursos de doctorado, desarrollado dentro del Bienio de Doctorado 1992-1993, de la Universidad de Vigo, donde la tríada se planteaba como la temática central.



El esquema coincidiría con los tres apartados de los que consta el capítulo:

- 2.1. “Interfaz” = Medio.
- 2.2. “Fuentes de información visual inagotables, que fomentan la creación ya que facilitan relaciones sorprendentes de ideas” = Fuentes.
- 2.3. “Hipertexto o de la capacidad para emular la organización asociativa de la mente” = Articulación.

El primero “Interfaz”, más técnico, en el que nos introducimos en algunos aspectos técnicos del capítulo: el ordenador, es decir, el medio. En su desarrollo analizaremos como va a influir su naturaleza y su forma de operar en la elaboración de determinados proyectos artísticos.

En el segundo apartado “Fuentes de información visual inagotables, que fomentan la creación ya que facilitan relaciones sorprendentes de ideas” se ha optado por un título más descriptivo que pretende servir de sistema de acotación frente a la diversidad de fuentes que se ramifican de forma infinita haciéndonos perder la referencia inicial a la que estaban destinadas.

En este apartado es en el que se concentra el concepto de babelización, al que alude *Virilio*, en el que, de forma general, se destacan las, relativamente, nuevas fuentes de información visual a las que el ciudadano de la actual sociedad capitalista puede tener acceso, desde su propio domicilio. Dirigiremos nuestro estudio básicamente, hacia el medio televisivo y en Internet. Las tendencias y proyectos artísticos, siempre presentes en todos los apartados de nuestro estudio, se centraran en el denominado *Net.Art* (tomando como referencia el proyecto titulado “+ allá del interfaz”¹³) y en determinadas tendencias artísticas fruto de la influencia que ejercen las nuevas tecnologías en el ámbito artístico.

El tercer apartado “Hipertexto o de la capacidad para emular la organización asociativa de la mente humana” en el que mediante el análisis del fenómeno hipertextual, asociado a la interactividad del aparato y de las fuentes, a la posible visualización de la articulación de las ideas y por lo tanto del lenguaje. Tomaremos como referente artístico al grupo californiano denominado C.A.E.¹⁴

El tercer y último capítulo “Objetualización del lenguaje pictórico. La pintura como campo amplio” propone una vuelta al ámbito de lo pictórico, con lo que sobre las bases históricas establecidas en el primer capítulo y resituadas en el capítulo segundo, bajo el ángulo de lo tec-

¹² DE LAIGLESIA, J.F. (1999) *Teoría bruta de la forma frágil*, Ediciones do Castro, A Coruña. Recopilación de diversos escritos publicados en otros medios. Destacaremos algunos de los más importantes para el planteamiento de este trabajo: “Kandinsky partido por Freud igual a Stravinsky partido por Lipps”, “Del bastidor portátil a la imagen raíz”, “Del gato al pato: Aviso sobre la errancia escultórica”, “A universidade e un tetraedro”, “Método estrella para la enseñanza de las artes”, y por supuesto: “Como escribir una tesis doctoral en Bellas Artes”.

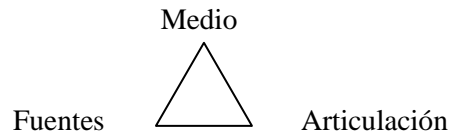
¹³ <http://aleph-arts.org/interfaz/index.htm#>

¹⁴ Critical Art Ensemble: Grupo polifacético formado en 1987, que se dedica a explorar intersecciones entre arte, tecnología y activismo político.

nológico, hemos establecido un análisis de las últimas tendencias, dentro del panorama artístico internacional, que específicamente considerarían la pintura como campo amplio.

A modo de introducción se analizarán en el tercer capítulo lo que se consideramos como elementos pictóricos, para lo cual nos ha resultado de interés el análisis que realiza *Julián Gallego*¹⁵ sobre la progresiva aparición en la historia del arte del cuadro-objeto, y la inclusión del cuadro-objeto dentro del cuadro.

La estructura del capítulo 3 también se articula de forma triangular y se puede enmarcar en la tríada del capítulo anterior:



- 3.1. “Objetos de otros lenguajes. Otros lenguajes de un mismo objeto” = Fuentes.
- 3.2. “Apropiación del objeto artístico” = Medio.
- 3.3. “Nueva sensibilidad, nueva percepción del objeto artístico” = Articulación.

El primer apartado coincidiría con el vértice de Fuentes, refiriéndonos con este término a posibles visiones diferentes de un mismo objeto artístico por parte de colectivos diferentes. En la introducción al primer apartado: “Objetos de otros lenguajes. Otros lenguajes de un mismo objeto” se ha optado por escoger dentro de algunos lenguajes, aspectos normalmente asumibles a otros. El color en la literatura servirá para introducirnos en el silencio musical, desarrollado a nivel pictórico por muchos artistas plásticos, músicos o escenógrafos. Es un ejemplo que pretende que el lector, espectador, elector o auditor, ejerza su propia condición y aporte ejemplos con aspectos relativos a contaminaciones entre otros discursos diferentes.

La estructura triádica permanece dentro de cada uno de los apartados mediante los tres subapartados de los que se componen. En todos ellos el primer subapartado daría la clave para la Articulación del lenguaje, en este caso mediante la consideración de los fragmentos pictóricos, como *ready-made*: “Principio collage. El fragmento como ready-made”. El vértice denominado Medio: “El objeto parte. Rotorrelieves” lo documentaremos con el desdoblamiento de las personalidades artísticas de *Marcel Duchamp*, en este caso la obra, los rotorrelieves, nacen fruto de la colaboración entre el *Marcel* óptico y el artista. Y por último Fuentes: “Objetos de la colaboración”, como el dato contemporáneo del que partirían todas las anteriores consideraciones. Exposiciones de ámbito nacional e internacional donde la relación interdisciplinal está en la base de su planteamiento.

Uno de los medios, definido como tal, sería la apropiación “Apropiación del objeto artístico”, en este caso no sólo la pintura, aporta los elementos de cara a su articulación como lenguaje. Se escoge así otra tríada: Fotografía-Escultura-Pintura, para comenzar a establecer el grado de dilución de géneros que existe dentro del panorama artístico actual, en este caso escogeremos una obra de *Duchamp*, de la que anteriormente ya se habría analizado su marcado carácter hipertextual, además esta obra constituye, también, un prototipo de apropiación: L.H.O.O.Q.

La apropiacionista motora, seleccionada para ser analizada en el último subapartado ha sido *Sherry Levine* ya que se aunan en su proyecto artístico diferentes medios: fotografía, pintura y escultura. Fotografías de fotografías, pinturas de reproducciones pictóricas y esculturas de esculturas, todas ellas de autoría masculina.

¹⁵ GALLEGO, J. (1991) *El cuadro dentro del cuadro*, Cátedra, Madrid.

La búsqueda de nuevas formas de articulación “Nueva sensibilidad, nueva percepción del objeto artístico” de los objetos pictóricos que consideramos de campo amplio nos conduce a la participación del espectador de una manera activa en la obra, y por consiguiente, a aspectos menos asumibles a su participación dentro del campo de lo pictórico, como sería la perspectiva. Nos volverá a introducir la figura de *Marcel Duchamp* con su obra póstuma: “Étant Donnés”, para concluir con una pintora diluida en el espacio, *Jessica Stockholder*.