



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

LA PINTURA DIGITAL

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN ARTES Y DISEÑO

PRESENTA:

FAUSTO RENATO ESQUIVEL ROMERO

TUTOR PRINCIPAL

DR. AURELIANO SÁNCHEZ TEJEDA
(FAD)

COMITÉ TUTOR

DR. FRANCISCO PLANCARTE MORALES
(FAD)

DRA. MARÍA ELENA MARTÍNEZ DURÁN
(FAD)

DRA. ELIZABETH FUENTES ROJAS
(FAD)

DR. JUAN ANTONIO MADRID VARGAS
(FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



LA PINTURA DIGITAL

FAUSTO RENATO ESQUIVEL ROMERO

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES.....	4
LA CRISIS DE LA ESTÉTICA DE LA MODERNIDAD.....	4
EL FENÓMENO MODERNIDAD - POSMODERNIDAD.....	9
DEL ARTE MODERNO AL ARTE POSMODERNO EN MÉXICO.....	16
La modernidad en México	16
Antecedentes culturales y artísticos en México 1950 – 2010	18
Los debates de la posmodernidad y el arte en México	19
CAPÍTULO 2. CIBERNÉTICA, CULTURA DIGITAL Y ARTE DIGITAL....	29
LA RELACIÓN ENTRE ARTE Y CIBERNÉTICA.....	29
Software de gráficos e Internet	31
El arte interactivo en el campo digital	32
Características del arte Digital	33
El arte digital en México	39
CAPÍTULO 3. DE LA MIMESIS A LA VIRTUALIDAD.....	43
El Concepto de virtualidad digital	45
Los peligros de la virtualidad digital	49
El concepto de Clón	51
CAPÍTULO 4. PINTURA DIGITAL	54
Producción de Pintura Digital	60
CAPÍTULO 5. ARGUMENTOS ESTÉTICOS DE LA PINTURA DIGITAL.....	64
Estrategia citacional en la obra realizada	67
Condiciones y posibilidades para la pintura digital	70
Justificación de la obra que se presenta	72

CONCLUSIÓN	80
LÁMINAS	85
IMÁGENES DE OBRA	93
BIBLIOGRAFÍA	119

INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación es recuperar la visualidad en el arte, y en especial la de la pintura. Después de la irrupción del arte conceptual, la confrontación con la “visualidad pura” de la abstracción pospictórica, el arte pop y las polémicas posmodernas, la pintura ha podido sobrevivir bajo las prácticas de la apropiación. La producción pictórica y su visualidad viven bajo la condena de ser prácticas artísticas sujetas a la asimilación del sistema cultural, de tal manera que la desmaterialización de la pintura por medio de la virtualidad digital permite enfrentar la absorción del sistema cultural y convertirse en imagen-idea, ofreciendo así una perspectiva de resistencia ante el sistema institucional de la cultura y el arte.

Las nuevas tecnologías de la cibernética permiten ahora la construcción de la pintura digital.

En el capítulo 1 tratamos la revaloración de las vanguardias, su impacto e influencia en el arte del siglo XX. Las polémicas entre el posmodernismo y la filosofía crítica de la escuela de Frankfurt, el ascenso del posestructuralismo y su estrategia aplicada al arte.

Hacemos una breve reseña de la historia del arte en México, los cambios artísticos, las políticas que influyeron en su producción, desde el realismo social de la escuela mexicana, el movimiento de confrontación con la abstracción y la nueva figuración, el geometrismo, los colectivos de artistas, el neomexicanismo y los espacios alternativos.

En el capítulo 2 comentamos la historia y el desarrollo de las nuevas tecnologías digitales de la comunicación, y cómo han transformado nuestra relación en lo social y con la realidad. Esta revolución tecnológica ha abierto muchos espacios en la comunicación, como la ciencia, la economía, la producción y hasta el entretenimiento. Esta revolución ha virtualizado la realidad, para unos casos en beneficio y para otros en la

enajenación. Con la revolución de la tecnología digital se abrieron muchos espacios para el arte; comentamos aquí las distintas prácticas artísticas con el uso de la tecnología digital.

Para esta investigación nos motivó entrar a este terreno del arte digital, no por la novedad de las nuevas tecnologías, sino para recuperar la visualidad de la pintura por medio de la tecnología digital.

En el capítulo 3 exponemos el aspecto epistemológico del concepto de la virtualidad digital, sus límites y alcances sobre la realidad; la relación entre lo real y lo virtual. Los mass media y la aprehensión de lo real y los peligros de la virtualidad digital, como la *virtual reality*. Abordamos la noción de simulacro o ficción, y su posibilidad para la expresión artística. Se reflexiona sobre el concepto “clon” frente a la unicidad de la obra de arte y su posibilidad de emplearse en la pintura digital.

En el capítulo 4 abordamos los sistemas constructivos de la pintura —de lo analógico a lo virtual—, partiendo del binomio forma y contenido con un uso exclusivamente didáctico para explicar el problema de la representación.

Señalamos las diferencias entre los recursos técnico-formales y conceptuales del campo analógico y del digital en pintura; también señalamos los alcances y límites de estos soportes y sus diferencias en la construcción de la pintura; así mismo hacemos referencia a la producción de archivos digitales para la pintura digital y su repercusión en la circulación y recepción de la obra.

En el capítulo 5 exponemos la fundamentación y los argumentos estéticos que sustentan la obra pictórica —tanto analógica como digital— que presentamos en esta investigación.

Por último, presentamos un conjunto de obras de pintura digital como ejemplo y comprobación de que se puede hacer pintura digital con propuesta en el contexto del arte actual.

Nos hemos apoyado en los método de análisis de obra artística, de la semiología de Omar Calabrese, del análisis del apropiacionismo de Juan Martin Prada y para los aspectos pictórico formales de André Lhote,

Erwin Panofsky, Rudolf Arnheim, Robert Gilliam Scott, Osvaldo López Chuhurra y textos de mis cursos de Análisis y Teoría de Análisis Visual impartidos por más de veinticinco años.

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES

LA CRISIS DE LA ESTÉTICA DE LA MODERNIDAD

Lo que las vanguardias históricas estaban cuestionando con esta nueva forma de hacer pintura o el objeto artístico, obedecía más a un reclamo sobre la institucionalización del arte y su academicismo.

Para conservar su actitud crítica y reflexiva, las nuevas vanguardias de la posguerra continuaron con el problema de reorientar las estrategias artísticas con otras propuestas.

La posvanguardia crítica y reflexiva incorporó las nociones de deconstrucción y descentralización a la *apropiación* en pintura para establecer reflexiones citando oposiciones en su discurso.

Partiendo del momento en que el arte obtiene su autonomía, esto es, desde que deja de estar al servicio de la religión y las monarquías, se vuelve un campo independiente, con capacidad de autorregulación, y establece los parámetros en que funciona. La pintura se enfrenta, después de la Ilustración, a una autonomía y autorregulación con la facultad de crítica y de reflexión sobre la realidad, los modos de percepción visual, e incluso de reflexionar sobre sí misma, así como también de sus procedimientos técnico-formales.

La pintura y el arte en general no están aislados de las determinaciones sociales, políticas y económicas de su época. Con Kant y Schiller se inicia el principio de autonomía del arte bajo una concepción idealista. Con la Ilustración se inicia otra visión del mundo basada en la "razón". Esta racionalidad será el fundamento de toda disciplina y campo del saber, incluyendo el arte bajo sus propias normas y criterios.

La historiografía del arte ha inventariado, clasificado y establecido las etapas del arte con distintos enfoques y teorías del arte. Con el siglo XIX el arte y la pintura en particular se replantearon los modos de

expresión y con esto se advierte un sentido crítico y reflexivo del arte. El neoclasicismo fue cuestionado desde el romanticismo proponiendo la liberación de la emoción, donde se cambió la idea de representación verista por la de interpretación emocional de la realidad, con lo que se liberó la individualidad del artista.

Con las luchas sociales en Europa y los procesos de liberación nacional en América Latina fue surgiendo en distintas partes del mundo el realismo social con una nueva estética crítica y reflexiva; en Francia, Gustave Courbet y la Comuna de París. En México, el rompimiento con la estética eurocéntrica neoclásica implicó que tomara más tiempo para el surgimiento del realismo social de la Escuela Mexicana de Arte. En Europa, el paso del realismo social, el impresionismo y las vanguardias históricas muestran diferentes variantes de reflexión y crítica cultural en el desarrollo del arte y la sociedad en la historia. Cabe destacar que toda esta diversidad de manifestaciones tienen un patrón común, y este es la “modernidad” como un sistema con distintas manifestaciones en el proceso de la historia. La modernidad como una visión y un proceso fundado en la “razón”, pero que desde sus inicios plantea contradicciones; una modernidad fundada en el modo de producción capitalista, donde encontramos la propiedad privada, las distintas formas de acumulación capitalista, relaciones sociales de producción apoyadas en el aparato jurídico de los estados-nación. Una modernidad en transición de una fase feudal monárquica a una parlamentaria. Un desarrollo productivo basado en una racionalidad que pasa de las formas feudales agrícolas al asalariado industrial y que va a favorecer el surgimiento de las metrópolis y sus instituciones culturales.

La modernidad ilustrada propuso como fundamentos la razón, la ciencia, el saber, la tecnología y las artes como instrumento para la emancipación del hombre frente a la naturaleza, pero en el desarrollo de la historia la racionalidad, con la autonomía de las ciencias y las artes, ha planteado contradicciones y se ha vuelto contra el hombre en determinados momentos, el saber es una forma de poder.

Como resultado de esto han surgido críticas y reflexiones sobre la llamada modernidad. La modernidad es un espacio y un proceso en el tiempo, con contradicciones en una dialéctica que se niega y reafirma. Las críticas y reflexiones las encontramos en la filosofía, en las ciencias en general y en las artes. La denominada autonomía del arte y de la ciencia son términos relativos y sujetos a los intereses del contexto que los determina.

En la etapa del proceso que se desarrolla a finales del siglo XIX y comienzos del XX encontramos el modernismo, iniciado con Rubén Darío y Charles Baudelaire en la literatura, en el terreno del arte el Impresionismo y las vanguardias históricas. Estas últimas, como señala Peter Bürger (2000), son una crítica a la modernidad, al positivismo de la modernidad, que cuestionan los modelos de la representación y la lógica de la norma, así como la institución del arte y ponen en duda la autonomía del arte y su capacidad crítico-trasformadora. El enfoque y revaloración de las vanguardias que propone Bürger, permite advertir que subyace una conciencia histórica de los artistas de las vanguardias que cuestionan la lógica de la norma de la modernidad en las artes, que cuestionan la versión positiva de la modernidad, que las vanguardias no conciben el arte como representación ni como ornamento, y que cuestionan la institución del arte burgués.

Las vanguardias cuestionaron la institución del arte y el academicismo, pero al mismo tiempo instituyeron normas, y una de ellas es la originalidad y la novedad al promulgar manifiestos (Krauss, 2009: 165-183).

El Dadá cuestionó la institución arte, el aura del artista y la obra de arte. El surrealismo cuestionó las patologías sociales y propuso expresiones provenientes del subconsciente para cuestionar la lógica de la racionalidad. El cubismo incorporó elementos de la realidad a la pintura por medio del *collage*-montaje cuestionando los modelos de la representación. La pintura de Malevich propuso una pintura fuera de la lógica representacional: la pintura abstracta. Entendido el arte como una

dimensión crítica, pone en tela de juicio los sistemas culturales. La vanguardia cuestionó los valores culturales de la tradición artística. Las vanguardias (artes visuales, música, teatro y literatura) fueron un fenómeno artístico y estético, una conciencia y autoconciencia histórica. Los manifiestos teóricos de las vanguardias dan un fundamento a sus propuestas que muestran otra manera de ver la historia y la realidad. Las vanguardias rechazan la idea del arte como institución.

Peter Bürger advierte y señala que las segundas vanguardias de la posguerra quisieron trasgredir desde las bases sentadas por las vanguardias históricas, pero terminaron también siendo absorbidas y su potencial crítico desmantelado en la institucionalidad de la cultura burguesa.

Samuel Arriarán (1997: 177-179) nos comenta lo que debilitó a las vanguardias en Rusia; la vanguardia rusa, a diferencia de la de París, tuvo una vida muy corta debido a la muerte de Lenin y al ascenso de la mano dura del estalinismo que no promovió a la vanguardia. Rusia vivía con poco desarrollo y tecnología bajo un modelo precapitalista que pretendía llegar a un modelo socialista sin pasar por una modernidad capitalista en un país sin industria. Arriarán señala que no fue solo el estalinismo el que acabó con las vanguardias artísticas, sino un desarrollo desigual donde sólo importaba la industrialización y la tecnología, donde la modernidad no había desarrollado la cultura y la democracia, donde sólo importaba un desarrollo rápido y sin consenso social. Lo que se dio en Rusia, más tarde la Unión Soviética, fue un productivismo estatal sin desarrollo en lo social y en lo cultural, y no generó una democracia.

También los futuristas y constructivistas tuvieron confianza en la tecnología y en su capacidad liberadora; sin embargo, paulatinamente el productivismo y la falta de desarrollo social y cultural traerían un desgaste y decepción de la racionalidad moderna en el mundo socialista y capitalista.

En el México del contexto de la Revolución de 1910, podemos encontrar similitud con la revolución rusa, donde se pasó de una etapa

agraria a una industrial, donde el arte y la cultura fueron parte y resultado de la Revolución. En Rusia la vanguardia se perdió por el burocratismo y la represión estalinista. En México el arte, la literatura y todas las manifestaciones artísticas contribuyeron a plantear la identidad nacional y relatar la historia, pero desafortunadamente fueron absorbidas por el sistema político desmantelando su potencial creativo y transformándolo en retórica.

Peter Bürger consideró que el arte posterior a las vanguardias históricas es un arte que repite los argumentos de las vanguardias, que pierde su capacidad crítico propositiva y termina siendo un eco de las vanguardias y asimilado por el sistema cultural.

Las nuevas vanguardias que surgen desde la década de 1960 son un amplio repertorio de manifestaciones artísticas, surgen tendencias y subtendencias. Las nuevas tendencias no emergen de manera aislada; están determinadas histórica y socialmente.

La llamada autonomía del arte es un mito que aparece disfrazado de libertad creadora que está sujeta al contexto social. La innovación, la unicidad y la autoría son el escenario de fondo en que opera el arte; no se puede escapar a esas estructuras. El arte emergente de la década de 1960 se desarrolló en tres vertientes: la abstracción, la representación figurativa y los conceptualismos, las cuales exploraron diferentes campos: la visualidad en la abstracción, la narrativa en la figuración y el conceptualismo con distintas prácticas, que van desde happening, *fluxus*, *land art*, y el *body art*.

El arte posterior a las dos guerras mundiales, llamado neovanguardia, contiene una actividad crítica que parece repetir los fundamentos de las vanguardias históricas y pareciera ser una secuela debilitada, según argumentos de Bürger.

Hal Foster (2001: 3-36) defiende la capacidad crítica de la estética de las nuevas vanguardias y señala que el arte de posguerra, específicamente Rauschenberg y Kaprow en los años cincuenta, y Broodthaers y Buren en los sesenta tiene la capacidad crítica y que

mantienen su lucha contra la institucionalización del arte. La conclusión de Bürger es que las vanguardias fueron radicales y críticas. Para Hal Foster (2001: 3-36) el discurso de Bürger tiene un sentido retórico radical que cierra la posibilidad del arte posterior a las vanguardias. Foster justifica que los lenguajes artísticos de las neovanguardias (*combine painting* y el apropiacionismo del *pop art*) mantienen su capacidad crítica, aunque existan similitudes con las vanguardias históricas.

Las vanguardias radicalizaron su crítica hasta perecer con su propia propuesta artística ya que también establecieron normas.

Para la década de los años sesenta, a nivel mundial se recrudece el descontento social; el autoritarismo político —tanto en el bloque del socialismo real como en el mundo capitalista—, la Guerra Fría, la polarización mundial, guerras regionales de liberación en distintas partes del mundo, las crisis económicas y las diferencias de clases sociales, repercuten en la sociedad que se frustra ante los proyectos históricos de emancipación de la modernidad que se miran como proyectos distantes.

EL FENÓMENO MODERNIDAD - POSMODERNIDAD

Nos apoyamos en dos autores que convergen en el fenómeno del posmodernismo: Perry Anderson y Alex Callinicos, quienes consideran que hay tres factores que van a constituir el fenómeno del posmodernismo. El primero, Robert Venturi y otros, publicaron *Learning from Las Vegas* en 1972, donde lanzaron una crítica a la arquitectura moderna por su rigidez, como serían la Bauhaus, Mies van der Rohe y Gropius. La estética moderna estaba sustentada en el arte purista, que es opuesta a la estética de Las Vegas y las expresiones populares, a la heterogeneidad de los estilos.

En segundo lugar, es necesario considerar la corriente filosófica francesa originada en los años sesenta conocida como posestructuralismo; Gilles Deleuze, Jacques Derrida y Michel Foucault,

quienes a pesar de sus diferencias concordaban en el carácter fragmentario, heterogéneo y plural de la realidad, de lo cual se desprende la imposibilidad de explicar objetivamente la realidad y su totalidad.

En tercer lugar, la teoría de la sociedad posindustrial desarrollada por Daniel Bell y Alain Touraine, quienes proponían que el mundo desarrollado se encontraba en una fase de transformación económica a finales del siglo XX; este cambio se daba de una sociedad industrial hacia una economía donde el saber y el conocimiento conforman el crecimiento y la transformación a nivel social, político y cultural. Bell y Touraine proponían que el conocimiento se había convertido en el instrumento principal de la fuerza económica de producción. Esta posición concuerda con la de Jean Francois Lyotard en *La condición posmoderna*, también en algunos puntos con Gianni Vattimo en el *Pensamiento Débil*, como son el fin de los metarrelatos.

El término *posmodernidad* comenzó a llamar la atención y fue en el ámbito de la filosofía con Jean Francois Lyotard y su publicación de *La condición posmoderna* en 1979, en París. El motivo original del texto de Lyotard (1993: 37-38) fue un encargo de redactar un informe sobre el estado del *conocimiento contemporáneo* para el Consejo Universitario del gobierno de Quebec, según nos indica Anderson.

Lyotard argumenta en su texto que al no existir bases para establecer un campo dual como proceso histórico de emancipación frente a la naturaleza, entonces el vínculo entero de comunicación social está sustentado en un conjunto de relatos (Lyotard, 1993: 9-19). Con esto se refiere a la filosofía de Hegel y la de Marx como relatos y las condena a las utopías. Lyotard se basa en que el saber se ha convertido en la fuerza principal de la producción y que la ciencia se fragmenta en un conjunto de juegos, y que cada campo busca legitimarse confrontándose a otros campos del saber.

En 1986 Lyotard publica *La posmodernidad explicada a los niños*; donde cuestiona la validez de los cuatro grandes relatos: el cristiano, la Ilustración, el marxismo y el capitalismo, considerándolos discursos

finalistas que prometen la redención, pero que contienen, en esencia, discursos utópicos (Lyotard, 2001: 36).

Alex Callinicos cuestiona a Lyotard argumentando que el discurso de éste tiene tintes políticos, y comenta que Lyotard perteneció al grupo *Socialisme ou barbarie* en los años cincuenta; este grupo de izquierda antiestalinista, con una posición marxista, había dado un vuelco y había renunciado a los movimientos de izquierda del 68 en París (Callinicos, 2011: 36-42).

Por nuestra parte podemos objetar la posición de Lyotard. En primer lugar se sustenta en la posición de Daniel Bell y Alain Touraine, quienes suponen que entramos a una nueva fase del capitalismo, donde se ha rebasado la etapa industrial, la de corte fordista y el keynesianismo (sistemas industriales en serie que han sido sustituidos por el modelo de acumulación flexible).

David Harvey (2008: 143-196) comenta que el cambio del capitalismo industrial a un capitalismo flexible no es tan radical como suponen algunos autores, ya que en el marco de las depresiones económicas de 1929-1930, 1971-1973 y la de 1980-1984 los estados-naciones tuvieron que regular las crisis flexibilizando las relaciones empresas con sindicatos (modificando las jornadas laborales escalonadas y reduciéndolas) y estableciendo políticas fiscales y monetarias, así como ampliando y especializando las manufacturas a nivel mundial, en vez de fortalecer a las grandes fábricas, se promovió las pequeñas fábricas especializadas de maquila en distintas partes del mundo donde la mano de obra es más barata. Estos factores influirán en el capitalismo globalizante, al cual Frederic Jameson ha señalado como la fase que permite la explotación de forma global.

Cuando hablamos del capitalismo globalizante (Ianni, 2009) nos referimos a una fase del capitalismo a nivel mundial, una fase que pasa del fordismo a un modelo mundial que requiere una infraestructura jurídica, política, de organización social y comunicacional, como los medios digitales de Internet. Lo que vemos son transformaciones del

capitalismo industrial de la acumulación flexible al capitalismo globalizante que requiere tecnologías de la comunicación.

Para nuestra investigación, el fenómeno de la globalización y los sistemas de comunicación global son importantes porque determinan el surgimiento de un nuevo espacio de la realidad; la realidad virtual digital que está operando como realidad en el mundo.

Regresando al asunto del debate de la posmodernidad, como señala Callinicos (2011: 41) hay que matizar las diferencias entre Lyotard y los posestructuralistas como Deleuze, Derrida y Foucault, quienes fundamentan sus posiciones y no se consideraron a sí mismos posmodernos. Los posestructuralistas, en términos generales, se orientaron a cuestionar el logocentrismo y sus formas de poder en las instituciones, de cómo la racionalidad originada en la Ilustración ha creado estructuras de poder; su punto de partida es el nihilismo de Nietzsche, la ontología de Martin Heidegger y el llamado giro lingüístico desarrollado por Saussure. Parte de estas argumentaciones serían utilizadas por el denominado pensamiento posmoderno (Gianni Vattimo, Pier Aldo Rovatti, y otros).

En 1980 Jürgen Habermas dictó el discurso “La modernidad, un proyecto inacabado” (Pico, 1990: 87 – 102), y éste texto parecía ser la respuesta a Lyotard que abriría el debate “modernidad-posmodernidad”. Anderson en su reseña (Anderson, 2000: 53-66), comenta que la publicación de Habermas parecía ser una respuesta a la publicación de Lyotard, pero que en realidad hacía referencia a la Bienal de Venecia de 1980 sobre la arquitectura presentada en dicha bienal. Este artículo lo publicó al año siguiente en 1981, la revista *Vuelta* en México, lo que desató los debates modernidad-posmodernidad, y de lo cual hablaremos más adelante.

Como quiera que sea, las cosas se confabularon para que se diera el debate; a partir de aquí Habermas inicia una crítica a la estética posmoderna, comenzando con la arquitectura y el urbanismo de posguerra. La crítica que inicia Habermas se refiere a la modernidad

capitalista donde el desarrollo de las grandes metrópolis, se da una arquitectura de edificios para oficinas, cuya ornamentación con luces y decorados de luz neón anuncia y promueve un sistema de manera positiva de desarrollo cultural, en cambio, los sectores de vivienda de la clase trabajadora y el desarrollo urbano son desordenados y marginales. La vivienda proletaria no se pudo integrar a las grandes metrópolis y con el paso del tiempo se dieron subzonas de actividades comerciales y otras de vivienda popular. No se ha dado un desarrollo ordenado y proyectado anticipadamente en las sociedades de la modernidad capitalista.

Habermas es un defensor de la modernidad, aunque señala que es un proyecto inacabado y contradictorio; se refiere a la modernidad capitalista como un despliegue histórico contradictorio. Habermas (1993) hace una revisión de la filosofía, ciencias, arte y epistemología que muestra minuciosamente las contradicciones surgidas de la autonomización de los campos del saber y su implementación en la vida práctica, y cómo estas prácticas desvían el sentido de equidad y emancipación social que pretendieron tener en algún momento.

Así mismo cuestiona la teoría de la posmodernidad: *La Posmodernidad se presenta claramente como Antimodernidad*. Esta afirmación describe una corriente emocional de nuestro tiempo que ha penetrado todas las esferas de la vida intelectual” (Pico, 1990: 87-102).

También hace un balance de la modernidad estética desde Baudelaire hasta el Café Voltaire de los dadaístas y surrealistas señalando sus alcances y límites, explicando los cambios en la noción de *tiempo* en la modernidad y aborda el impacto de las vanguardias en las expresiones artísticas de los años cincuenta y sesenta que, en su opinión, repiten los actos y ademanes de las de 1917, sugiriendo que el arte pierde su capacidad crítica al ser absorbido por la institucionalización de la cultura y concluye que el arte posmoderno ya no inventa sino que confisca el pasado. Habermas hace un inventario y su crítica va desde el concepto de modernidad, el proyecto ilustrado y los falsos programas de la negación de la cultura (Pico, 1990: 87-102). Critica a los viejos

conservadores como Daniel Bell y la pérdida de la ética protestante frente al hedonismo de la sociedad actual y el retorno a épocas anteriores; también acusa de conservadores a los posestructuralistas como Bataille, Derrida y Foucault, con sus estrategias de la descentralidad del logocentrismo de la modernidad y sus críticas a las instituciones del saber y del poder. En el mismo tenor cuestiona al arte y su distanciamiento de la vida práctica, así como su proceso deteriorado de autonomía y el problema de la recepción del arte. También incluye en su crítica al Círculo de Viena o Positivismo Lógico, por el confinamiento de la ciencia y su distancia con la moralidad y el arte.

En Habermas hay una reorientación de la modernidad y la defiende frente a las críticas posmodernas. La defensa que hace Habermas es por medio de la reconciliación entre razón teórica y razón práctica para ello propone la razón comunicativa como base articuladora entre ambas.

El panorama de la polémica modernidad - posmodernidad hasta hoy en día nos influye en la producción cultural, artística y en la manera de hacer ciencia y tecnología. En el caso del arte, la estética posmoderna propone dos vías: la primera confisca el inventario del arte del pasado y lo contamina con la cultura popular para ironizar, parodiar y la otra para deconstruir proponiendo dudas más que convicciones universalistas (Foster, 2001: 61).

En esta síntesis es necesario señalar las posiciones en el panorama de los debates; por una parte se encuentra Lyotard con una posición que promueve el escepticismo hacia la modernidad de una manera ecléctica y con sustentos muy cuestionables.

Los posestructuralistas franceses, como Deleuze, Derrida y Foucault marcan su distancia con Lyotard, son escépticos a la modernidad y con sólidas bases en su argumentación cuestionan a la modernidad.

Por otra parte tenemos a Daniel Bell, quien propone un retorno a una ética protestante frente a una sociedad hedonista y escéptica, con un estudio no muy profundo de la sociedad posindustrial.

Es necesario señalar una posición menos notoria pero importante, la marxista, que va más allá del socialismo real y la burocratización de la izquierda y que ha sido poco escuchada; estos teóricos son Frederic Jameson, Perry Anderson, Alex Callinicos, Samuel Arriarán, Adolfo Sánchez Vázquez, Marshall Berman, Bolívar Echeverría y Alberto Híjar, entre otros. Estos autores tienen diferencias y afinidades, pero con un agudo sentido de análisis y crítica a la posición posmoderna; una crítica profunda que pone en tela de juicio los fundamentos del pensamiento posmoderno. Por otro lado, concuerdan en que la modernidad no ha tenido un desarrollo homogéneo, que ha sido una modernización productivista capitalista, donde las capacidades sociales y democráticas no han tenido desarrollo y equidad.

La posmodernidad es un conjunto de críticas a la modernidad y las críticas son heterogéneas. Se inician en la escuela de Frankfurt con Adorno y Horkheimer, continúan en el posestructuralismo francés, son radicalizadas por el Pensamiento Débil de Gianni Vattimo y cuestionadas por Habermas y el marxismo de Fredric Jameson entre otros.

Los debates modernidad posmodernidad se ha dado en tres niveles: el filosófico que alude a cuestionar y debatir sobre la pertinencia de los proyectos filosóficos de legitimación del saber y de la emancipación. En el segundo, en el terreno del arte, la literatura y la arquitectura, se debate sobre la viabilidad moderna del *arte experimental de innovación* o frente a la revisión deconstructiva del arte de la modernidad. El tercero, es sobre la fase deshumanizante del capitalismo neoliberal o globalizante.

El debate modernidad-posmodernidad no es un tema trivial, es un debate de carácter ontológico, epistemológico, que tiene la duda de la perspectiva teleológica de la historia y la forma de concebir y hacer arte.

El balance de dichos debates de los años setenta y ochenta propiciaron la reflexión sobre el arte del siglo XX y los grandes proyectos de la filosofía.

Sobre esto es necesario destacar las aportaciones de la reflexión de los debates de lo cual se destacan: la estrategia estética de dislocación

de sentido o alteración de significado que propone el arte posmoderno que pone en duda la *normatividad trascendental* del arte moderno. Esto es relevante en la medida que modifica no solo la actividad artística, sino todo el sistema teórico moderno sobre el arte, como son el historicismo, la crítica de arte, las ciencias sociales en torno al arte y la institución *Arte*. Se destaca también la reflexión de la estrategia deconstructiva y la reflexión foucaultiana que ha propiciado el cuestionamiento de la infraestructura epistemológica de la modernidad. Este panorama obliga a formular distintos esquemas en la nueva producción artística y en el aparato teórico en torno al arte.

DEL ARTE MODERNO AL ARTE POSMODERNO EN MÉXICO

La modernidad en México

Se pueden identificar dos momentos importantes de la modernidad, uno el Renacimiento y el otro la Ilustración. El descubrimiento de América o la invención de América, según Edmundo O'Gorman (1973), ésta va a generar una nueva identidad histórico-geográfica, un nuevo mundo frente al viejo mundo, una Nueva España, que de nuevo no aporta mucho, ya que España introdujo un modelo cultural y económico medieval y no el renacentista en América. España, con el descubrimiento de América, amplía la noción de occidente y también con ello el eurocentrismo, entendido esto, como el centro civilizatorio. América es la periferia y recibe la cultura anglosajona y la cultura hispano-latina; ambas desarrollan dos modelos distintos de sociedad: una fundada en la lógica protestante y la otra en la versión católica; esta última construye el mestizaje, mientras la sajona protestante arrasa con la cultura nativa. La Ilustración novohispana se desarrolla tardíamente, y siempre comparándose con Europa (Gerbi, 1982). Los promotores del saber

ilustrado en la Nueva España son los jesuitas, quienes publican e introducen los nuevos saberes a la Nueva España hasta su expulsión en 1767.

La Ilustración colonial ha sido considerada como *una Ilustración tibia* y carente de radicalidad; será hasta el periodo de Benito Juárez que se marcará la radicalidad con la separación entre Iglesia y Estado. La literatura y las ideas ilustradas llegaron a la burguesía criolla novohispana, pero sólo cuando la burguesía se vio afectada en sus intereses por las reformas borbónicas se propició la insurgencia independentista en México, especialmente en el sector agrario.

En el sentido cultural y educativo la modernidad importó y promovió la educación a finales del siglo XVIII, como es el caso de la creación de la Academia de San Carlos en 1782 y la escuela de minería para ingenieros y minas.

La modernidad del siglo XIX en México incorporó el liberalismo y el positivismo, sin embargo, ambos principios no propiciaron la modernización, y por modernización se entiende la industrialización. Marshall Berman (2001) nos ha señalado las diferencias entre los conceptos de modernidad, modernización y modernismo.

La modernidad capitalista y su racionalidad se han desarrollado en México en el siglo XX, desde una revolución agraria en 1910 al capitalismo industrial y de éste, al capitalismo neoliberalismo de finales del siglo XX, donde conviven distintas formas de "ethos" en el México actual (Echeverría, 2012).

Para hablar del posmodernismo es necesario establecer tres aspectos: 1) el posmodernismo es una crítica filosófica al proyecto histórico de emancipación de la modernidad, es una crítica a la etapa de la historia donde se gestaron proyectos que hoy se miran incumplidos y se muestra un desencanto a los grandes proyectos históricos de emancipación y de legitimación del saber. 2) la crítica del pensamiento posmoderno también está en el campo del arte, se cuestiona a la modernidad artística y cultural en sus estructuras, y 3) la posmodernidad

es una crítica en el contexto neoliberal, hay que ubicarla en los nuevos modelos económico políticos de la globalización económica, donde el hombre pierde el control sobre el sistema que se revierte hacia él, lo enajena y lo reprime.

Antecedentes culturales y artísticos en México 1950-2010

El periodo que va de 1950 a 1970 en el ámbito del arte en México, es una etapa de transformaciones y de crisis; los lenguajes artísticos se debaten y se transforman por motivos estéticos, políticos y sociales.

En el marco de la Guerra Fría se impuso un veto al realismo social (Goldman, 1978: 33-44). La abstracción lírica fue impulsada desde las instituciones culturales, como sucedió con la exposición *Tendencias del arte abstracto en México*, presentada en el MUCA (Ciudad Universitaria) en 1967 y donde se hacía un balance de la pintura abstracta, un recuento del movimiento (Cardoso y Aragón, 1967-1968). Por otra parte, la Nueva Figuración encabezada por José Luis Cuevas, y apoyada por José Gómez Sicre, irrumpió y dismanteló el lenguaje pictórico de contenido social y político (Goldman, 1978). Asimismo, los sucesos sociales y políticos del 2 octubre de 1968 propiciaron que surgieran movimientos artísticos fuera de las instituciones culturales del gobierno, como el *Salón independiente*, la *Gráfica del 68* y como los grupos o colectivos de artistas (Mandoki *et al.*, 1980). Paralelamente a estos acontecimientos sociales, venía surgiendo otra corriente de carácter formalista preocupada por la visualidad y este fue el geometrismo, vinculado al *op art* y el arte cinético. También se articuló con el arte urbano y, teniendo el impulso de las instituciones oficiales, produjo monumentos en espacios públicos. Asimismo recurrió al campo de la cibernética para la reproducción de imágenes diseñadas e impresas por computadora.

A finales de los años sesenta, la cibernética aún no disponía de Internet ni de los sistemas de comunicación entre computadoras, esto se

dará más adelante, pero lo que es pertinente destacar, es el inicio de la relación entre arte y tecnología y con ello el arte digital.

Los sucesos sociales y políticos en México en 1968 y 1971 —la represión por parte del gobierno a los movimientos estudiantiles y populares— recrudecieron el ambiente social, así como el distanciamiento entre gobierno y sociedad, lo que propició el surgimiento de agrupaciones de artistas que intentaron modificar la cultura y la manera de hacer arte. En primera instancia introdujeron prácticas y lenguajes distintos de los de la tradición (Performance, Land Art, Happening entre otros) también privilegiaron la creación colectiva por encima de la creación individual, también exploraron nuevos materiales, nuevas estrategias artísticas como lo procesual, lo objetual, la apropiación y lo conceptual. Los colectivos o grupos de artistas eran diversos en cuanto a sus propuestas; iban desde la crítica política, lo paródico hasta el geometrismo y el arte urbano. Otros artistas y grupos que se desarrollaron durante los años setenta contaban con una orientación basada en el *Fluxus*, entre ellos se encuentran artistas como Ulises Carrión, Martha Hellion y Felipe Ehrenberg.

Los debates de la posmodernidad y el arte en México

En 1981 la revista *Vuelta* publicó en México el texto que presentó Jürgen Habermas en la Bienal de Venecia en 1980, *La modernidad inconclusa* (Acevedo, 1989, Foster, 1988: 19); esta publicación desató polémica en México. En el texto de Habermas se hace referencia a Octavio Paz, quien ya había señalado que el arte de los sesenta repetía débilmente los gestos de la vanguardia de 1917. Por otro lado, dicho texto es una respuesta al libro de Lyotard (*La condición posmoderna*) en él Habermas llama posmodernos a todos los opositores o críticos de la modernidad, y reconoce que la modernidad tiene sus errores y que puede reorientarse. Habermas denomina posmodernos a diferentes autores, y no hace ninguna diferencia entre el denominado *Pensamiento Débil*, los *posestructuralistas*

franceses o el *neoconservadurismo estadounidense*, incluso ni siquiera señala a los marxistas. En 1983 la revista *Vuelta* publica esta vez un texto de Lean Clair *Innovatio Renovatio* (Acevedo, 1989: 15) , donde también se hace referencia al tema de la posmodernidad y a la posición de Octavio Paz respecto al tema.

Después de varios años de debates y publicaciones en los diarios nacionales sobre el tema de la posmodernidad, en 1988 el INAH, la UAM, la UIA y el Conaculta organizan un coloquio y una exposición de arte. El coloquio tuvo por título *En tiempos de la posmodernidad*, el coloquio se llevó a cabo en el Museo de Antropología e Historia del 21 al 23 de junio, y la exposición de arte en el Museo de Arte Moderno de la ciudad de México.

En el coloquio se presentaron diversas ponencias de intelectuales mexicanos, como Alan Arias, Luis Gómez, Eduardo Milán, Alejandro Katz, Sergio Zermeño, Olivier Debrouse y otros más. Las ponencias debatieron sobre la pertinencia de la crítica posmoderna en México. En términos generales, la discusión modernidad-posmodernidad en México impactó, además a la filosofía, a las ciencias sociales y al arte.

Al año siguiente, en 1989, se publicó la reseña o relatoría del coloquio y el catálogo de la exposición con el título *En tiempos de la posmodernidad*, dirigida por Esther Acevedo, Estela Eguiarte, Blanca González y Elisa Uribe. El texto explica de manera general las ponencias y el debate sobre el tema de la posmodernidad.

Octavio Paz y Eduardo Milán estaban de acuerdo con Habermas en recuperar la modernidad. Alejandro Katz señaló los peligros del neoconservadurismo. Alan Arias y Luis González afirmaban que la posmodernidad ya estaba en México. Jorge Alberto Manrique aseguraba que los mexicanos también participamos de la era posindustrial.

Para nuestra investigación se destacan dos puntos importantes de la relatoría de Acevedo: el primero, es el desmantelamiento de los presupuestos de las artes de la modernidad y, el segundo, es la gran crisis que sufrió la historiografía del arte debido a esto. Dicha crisis incluía

dentro de sí varias problemáticas, por un lado, el historicismo como modelo cronológico de evaluación del arte carecía ahora de validez y pertinencia, así mismo, se encuentra la cuestión de intentar establecer qué es una corriente y un estilo e identificarlos. Por otro lado, al desaparecer los cánones con que son juzgadas las obras de arte aparecieron varias problemáticas, una es la del análisis de las obras de arte, otra es la de diferenciar lo que puede ser arte de lo que no lo es. Ésta última llevó a que se plantearan distintas y nuevas interrogantes como ¿todo se vale en arte?, o ¿existen otros criterios para valorar el arte? Por esto Esther Acevedo recurrió, al igual que otros historiadores y críticos de arte en México, a buscar criterios y modelos para evaluar e historiar el arte nacional, y la única fuente disponible que encontraron en ese momento fueron las críticas que hace Fredric Jameson al arte posmoderno, como a los conceptos de *pastiche*, parodia, burla y el arte que confisca los iconos del pasado (Jameson, apud Foster, 1988: 165-186). Con estos argumentos los críticos de arte, como Acevedo y coautoras, han evaluado el arte de los años ochenta hasta nuestros días; ejemplo de esto fue el propio catálogo de la exposición *En tiempos de la posmodernidad*.

En la década de los ochenta la historiografía y la crítica del arte de ese momento, no incorporó a sus modelos de análisis de obra, conceptos como *deconstrucción*, *apropiación* y *dislocación de sentido* de los lenguajes visuales, como estrategia de *resistencia* ante una modernidad y una *racionalidad instrumental* que se revierte contra el hombre. Tampoco recuperaron el marxismo de Frederic Jameson.

Un ejemplo muy significativo fue la exposición de pintura organizada y curada por Teresa del Conde en el Museo de Arte Moderno en 1992 *Encuentros de la historia del arte en el arte contemporáneo* (Del Conde, 1992), en cuyo catálogo ella misma comenta las estrategias de la apropiación en la pintura expuesta, pero nunca explica cómo operan ni tampoco sus orígenes.

Los debates modernidad-posmodernidad continuaron después de finalizado el siglo XX, aún vemos eventos y discusiones en torno al tema en México; especialmente en la producción artística en bienales, exposiciones y eventos artísticos prevalece un arte de apropiación.

En la prensa escrita de 1988 en la ciudad de México, con el coloquio *En tiempos de la posmodernidad* se publicaron muchas notas y comentarios, como los de Armando Ponce en *Proceso* el 13 de junio, Merry Mc Masters en *El Nacional*, Teresa del Conde en *La Jornada* el 18 de junio, Jorge Alberto Manrique en *la Jornada*, Ángeles Vázquez en *unomásuno* ambos el 21 de junio, así como otras publicaciones más. Se puede decir que el clímax de los debates fue el año de 1988. Posteriormente se continuó publicando y debatiendo sobre el tema. Como podemos advertir, tanto la producción como la exposición de arte en lo sucesivo, se dio bajo los nuevos parámetros del arte posmoderno.

Los debates sobre la pintura de los ochenta y noventa se prolongaron por varios años. En 2012 el Museo de Arte Moderno de la ciudad de México, con la curaduría de Josefa Ortega, presentó la exposición *¿Neomexicanismos? Ficciones Identitarias en el México de los ochenta* (MAM, 2012), intentó hacer un recuento de la pintura mexicana mostrando la obra de arte de corte posmoderno, que reflexionaba, desde la individualidad, sobre los lenguajes pictóricos y las temáticas de lo nacional, la religión, lo popular y lo culto. Sin embargo el catálogo de la exposición no explica el tema de la posmodernidad. Paulatinamente, el neomexicanismo fue perdiendo la fuerza inicial con la que surgió.

Los lenguajes practicados por los pintores mexicanos fueron el neomexicanismo, neoexpresionismo, neorromanticismo, abstracción ambigua, pintura conceptual y neopop mexicano. A partir de 1998 se hicieron evidentes las referencias al barroco novohispano, la contaminación de estilos y técnicas como oposición a la pureza del lenguaje en el arte, así también, la pintura abstracta se continuó practicando, pero de manera distinta y ambigua: contraponiendo los

lenguajes abstractos y cuestionando la ausencia de referencialidad en el arte abstracto como fue el caso del Neo Geo.

Entre 1998 y 2010, en bienales y exposiciones nacionales (Bienal Tamayo y Bienal FEMSA Monterrey) fue apareciendo de manera evidente una postura feminista, como denuncia en la pintura mexicana.

La ejecución y la técnica en pintura fue mejorando; se incorporaron elementos extra pictóricos a la pintura y la fragmentación del cuadro en polípticos se hizo más frecuente.

Otras publicaciones, como la revista *Artes Plásticas* de la ENAP, dirigida por Armando Torres Michua, de carácter didáctico, publicó ensayos de Adolfo Sánchez Vázquez, Juan Acha y otros importantes académicos, aclarando los temas y los orígenes de los debates modernidad-posmodernidad en el arte y en la filosofía (Sánchez Vázquez, 1991).

Podemos concluir que el arte posmoderno se ha practicado en México desde los años ochenta hasta nuestros días con distintos niveles de ímpetu y con el tiempo el artista mexicano se ha compenetrado con el tema.

Ahora bien, en 1982 comenzaron a surgir artistas del llamado neomexicanismo que reflexionaban sobre la cultura nacional y el principio de identidad, ya fuera sexual, religioso, social, cultural, etcétera. Las propuestas de estos artistas eran diversas y heterogéneas; dentro de ellos podemos mencionar a Julio Galán, Enrique Guzmán, Nahúm B. Zenil y Magali Lara, entre otros. Su lenguaje cuestionaba y reflexionaba acerca de la normatividad y la pureza del lenguaje tradicional de la pintura de la modernidad en México, de modo que en ellos podemos encontrar una mezcla de alta y baja cultura, así como de estilos y lenguajes; podemos advertir técnicas tradicionales combinadas con elementos extrapictóricos en el cuadro. Paralelamente, entre 1987 y 1992 se vio la llegada de artistas extranjeros —especialmente procedentes de Cuba— que influyeron en las prácticas y procedimientos del arte en México, al incorporar estrategias transdisciplinares y tridimensionales a la pintura

(Medina, 1993) y así conceptos como el *animismo*, que cuestiona la racionalidad.

En el último tercio del siglo XX hemos visto muchas transformaciones —desde el fin del realismo social hasta el neomexicanismo— que no sólo representan cambios estilísticos, sino propuestas y modos distintos de ver el mundo a través del arte. El realismo social, el abstraccionismo, el geometrismo y parte de las propuestas del arte procesual, conceptual, de los colectivos de artistas y del neomexicanismo requieren un balance de tres puntos.

1) El arte que va de la posguerra hasta antes del neomexicanismo se mantenía produciendo obra sobre las premisas de la estética de la modernidad, donde los preceptos y las categorías de *innovación, creación, originalidad, unicidad y pureza* operaban en la estructura interna de las obras.

2) Las tendencias del arte procesual y el conceptual en México pertenecen al proceso de desmaterialización del objeto artístico, que pone en tela de juicio las poéticas de la tradición y propone establecer la *acción* o el *evento*, la *interactividad* o el *concepto* como objeto artístico.

3) Los movimientos del neomexicanismo, los artistas cubanos en México, los espacios o talleres alternativos como *Curare, Zona, Temistocles 44* y *La panadería* (Debroise, 2006) proponían, en mayor o menor medida, estrategias artísticas basadas en el cuestionamiento de las tesis de la estética de la modernidad antes mencionadas (*innovación, originalidad, unicidad y pureza*). Para ello practicaron el posapropiaciónismo o simulacionismo, la intervención entre otras estrategias pretendiendo *deconstruir* los lenguajes del arte, tratando de dislocar el sentido del significado, haciendo uso de actitudes irónicas o de resistencia, con obras que van desde la pintura y artes tradicionales hasta el *arte objeto*, el *performance* o el arte conceptual.

Cabe destacar que con el neoexpresionismo, el neomexicanismo y otras expresiones artísticas, la pintura se pudo recuperar parcialmente al volver a producirse pintura al final del siglo XX.

Ahora bien, es preciso destacar las aportaciones de la obra de Claudia Fernández, Melaine Smith, Yishai Jusidman y Francis Alÿs, debido a la reflexión pictórica que aporta su obra; en ellas se problematiza la pintura y se le sitúa en un contexto que deconstruye la lógica de la normatividad de la estética de la pintura de la modernidad. Del mismo modo son importantes algunos artistas del espacio *La panadería* que se abocaron a un arte de las nuevas tecnologías digitales, como Vicente Razo, María Botey y otros más (Medina, 2006). Estos artistas desarrollaron obra en Internet comentando el movimiento de insurrección popular zapatista de Chiapas a mediados de la década de los años noventa.

Resumiendo, en cuanto a los debates modernidad – posmodernidad en México desde la década de los ochenta a nuestros días, podemos destacar tres aspectos: el debate teórico filosófico, el debate artístico y el debate sobre lo político y social. En el filosófico se desarrolló en círculos mas estrechos de académicos e intelectuales con la publicación de libros y artículos, como por ejemplo, los textos de Bolívar Echeverría (2012), Samuel Arriaran (1997), Adolfo Sánchez Vázquez (1991) entre otros autores, polemizando sobre la pertinencia de la posibilidad de realización de los proyectos emancipatorios en Latinoamérica en el marco de los procesos de liberación.

En el campo del arte, se reflexionó sobre las etapas del arte del siglo XX; sobre los principios estéticos en los que había operado el arte en México, de lo cual se pueden señalar que se cuestionaron: el historicismo como modelo historiográfico del arte, el papel de la crítica de arte en el contexto de la estética posmoderna, se cuestionó la normatividad del arte de la modernidad como las nociones de *autoría, innovación, unicidad y pureza* en los lenguajes artísticos. Se cuestionó la retórica y la demagogia de los discursos políticos en el arte, así como la perdida de confianza en los llamados relatos emancipatorios. Por último, se promovió un arte que se orientaba por la relectura, la apropiación, la cita a modo de parodia y pastiche como desencanto a la normatividad estética de la modernidad,

así también, por la recuperación de la individualidad del artista. En suma, estos debates mostraron un cambio en los paradigmas del arte en México.

Con lo que respecta a lo político, lo social y lo económico, los debates modernidad posmodernidad solo se reflejaron en el fortalecimiento y surgimiento de la economía neoliberal en México. En lo político, el Zapatismo apareció como un movimiento que irrumpió e incomodó a los gobiernos conservadores neoliberales.

La pintura de finales del siglo XX y la primera década del siglo XXI es una pintura escéptica de la normatividad de la modernidad, en síntesis, es una pintura posmoderna, a veces neoconservadora y otras de abierta resistencia y crítica.

En un panorama más amplio del arte en México, se puede ubicar una primera etapa del arte del siglo XX donde se proponían las nociones de *autoría, innovación, unicidad y pureza*. En una segunda etapa vemos un arte que se orienta a la *acción y al concepto* más que a la realización de objetos artísticos, a la estética de la *interactividad* para alterar la recepción del arte. Y por último, la tercera etapa, con un arte que se inclina por la apropiación, la cita a modo de parodia y pastiche. Estas tres etapas nos muestran que la visión del arte ha cambiado en el siglo XX en México.

Para nuestra investigación estos antecedentes nos permiten explorar en el campo de la pintura en el terreno de la tecnología digital en una época que se desarrollan los medios tecnológicos.

Podemos advertir las transformaciones del arte en el siglo XX, que pasa de la representación a la presentación de objetos, hasta llegar a mostrar ideas y conceptos como manifestaciones artísticas; este fenómeno implica una desvisualización del arte y especialmente el de la pintura, ya que ésta cuenta como recurso principal con la visualidad. Este fenómeno ha propiciado controversia sobre la crisis de la pintura. Desde el nuevo contexto de la tecnología cibernética o digital y la Internet, se

presenta el campo de la virtualidad digital, que permite construir modelos que pueden ser graficados y vistos, pero que no necesariamente son reales, concretos o materiales, como un cuadro o una pintura. Hacer pintura digital nos permite recuperar la visualidad para la pintura sin que esto implique comprometer a la pintura en el sistema de la institución arte, ya que es una pintura sin objeto material; es una pintura virtual.

Como síntesis de este capítulo podemos enumerar los puntos relevantes para esta investigación y que consisten en lo siguiente.

1) La autonomía relativa del arte le confiere un carácter crítico y reflexivo que le permite autorregularse y cuestionar el contexto en que se desarrolla. El arte no posee la capacidad de transformar la realidad; sólo de señalar múltiples aspectos de la realidad. La institucionalización del arte en el sistema cultural de la modernidad ha propiciado que el arte sea absorbido por el sistema, lo que implica la pérdida de su potencial crítico al convertirse en objeto de comercio o en un simple discurso de colección para museos.

2) Desde el dadaísmo hasta el radical arte conceptual se ha propiciado una pérdida de la experiencia de la visualidad en la obra de arte, por el hecho de cuestionar el sistema cultural.

3) La crítica posmoderna a la modernidad propició la reorientación de los preceptos del arte al sustituir la creación e innovación por la relectura con miras a la deconstrucción y a la descentralidad de la legitimidad de la estética de la modernidad.

4) El nuevo escenario de la globalización capitalista tiene por consecuencia la pérdida de autodeterminación democrática de los pueblos y continúa el proceso económico de desarrollo desigual en todos los aspectos de la sociedad.

5) La revolución cibernética en los medios de comunicación contiene aspectos positivos y negativos: por un lado permite la comunicación a nivel mundial; por otro, desarrolla una industria del entretenimiento virtual de los medios en Internet que enajenan al individuo.

Haciendo balance de los argumentos posmodernos, podemos advertir que: cuestionan la centralidad del logocentrismo como estructura de poder por medio de la normatividad y la institución arte (argumentos del Posestructuralismo y el Pensamiento Débil). Por otro lado, la publicación de Lyotard, en su Condición Posmoderna, podemos señalar que tiene tintes políticos, que han aprovechado los sectores conservadores del neoliberalismo, para promover la renuncia a los procesos emancipatorios. Nosotros no podemos asegurar que los procesos históricos de reivindicación de los sectores vulnerables de la sociedad renuncien a sus proyectos de liberación. Para los sectores marginales de la sociedad, que recurran o no a los grandes relatos para legitimar sus luchas, es un tema que tendrá que discutirse en otro lugar, a nosotros solo nos resta señalar que el debate modernidad – posmodernidad, también tiene tintes políticos, además del artístico.

Las crisis de la modernidad ha propiciado, no sólo la crisis de la producción artística, sino también incluye a la historiografía del arte, la crítica del arte, la estética, la filosofía, las instituciones culturales y todo el *sistema arte*.

El nuevo escenario de la revolución digital permite la *virtualización* del arte, pero cabe señalar, que la virtualización debe operar bajo la premisa de la *estética de la resistencia*, que se opone a la institucionalización del arte y a la enajenación del hombre por parte del sistema cultural de la modernidad.

CAPÍTULO 2. CIBERNÉTICA, CULTURA DIGITAL Y ARTE DIGITAL

LA RELACIÓN ENTRE ARTE Y CIBERNÉTICA

Las revoluciones industriales son eventos que se repiten periódicamente en la historia bajo modelos económicos que evolucionan a fases más complejas. Desde mediados del siglo XX se han suscitado eventos importantes que van a influir en el arte actual: la revolución tecnológica de los medios de comunicación y las tecnologías digitales. La tecnología de los medios está revolucionando la comunicación y la manera en que nos relacionamos con lo real, al surgir la tecnología digital se crea un espacio donde convergen lo real y lo virtual, la realidad y su modelo. El peligro de esta situación es que podamos confundir el medio con el fin, experimentar y entender lo virtual como realidad y lo real como modelo.

Desde la década de 1940 el computador fue creado para resolver problemas de orden científico; no era un instrumento que estuviera disponible para los artistas o la gente común. La cibernética nació hacia 1948, dando un impulso a la teoría de la información. En 1960 se comenzaron a realizar los primeros gráficos por computadora y en 1965, en Stuttgart se hicieron las primeras exposiciones de tecnología por computadora y su relación con el arte. Lo que en realidad marcó la tendencia entre tecnología y en el arte fue una exposición tecnológica llamada *Cybernetic Serendipity*, (lámina 1) realizada en 1968 en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres. Subsecuentemente se llevaron a cabo otros eventos en el Museo de Brooklyn en Nueva York y en Buenos Aires con el título *Arte y cibernética*. Marchán Fiz (2012: 202) nos refiere a Max Bense (lámina 2) como uno de los promotores de la cibernética y las artes gráficas con el concepto *Generativo*, es decir, con

un sistema que genera formas y diseños basados en algoritmos. También nos señala que las obras de arte por computadora de esa época, 1964 a 1974, se remiten a lo técnico y no al contenido o al mensaje, esto es, que los artistas estaban más preocupados por la técnica que por los contenidos y la propuesta estética.

En la década de 1960 los científicos comenzaron a crear los primeros gráficos por computador e imprimirlos por medio del plóter (lámina 3) dichos gráficos tenía el estilo del arte cinético y del arte geométrico. Estos eventos atrajeron a los artistas que en esa época trabajaban con la estética del arte óptico, el arte cinético y el minimalismo. Aquí en México, Manuel Felguérez (lámina 4) estaba trabajando el geometrismo y promovió el arte serial y generativo. Por otro lado, se experimentaba respecto a la figura humana con el lenguaje del computador. Resultado de ello fueron imágenes que, partiendo de fotos de desnudos, estaban constituidas con números y letras donde a cierta distancia se podía percibir la ambigrafía propia del *pop art* con la tipografía del computador (lámina 6). Con estos primeros eventos artísticos se fueron perfilando las características del arte digital en un nuevo contexto, el de la revolución tecnológica y los nuevos paradigmas estéticos que replanteaban las categorías de *pureza, técnica, materiales y espacio* en las artes.

Por otra parte, el arte comenzaba a replantearse los elementos formales y los campos de competencia de las disciplinas artísticas. Así, se comenzó a experimentar con características que habían permanecido ajenas a cierto ámbito. Por ejemplo, la pintura empezó a explorar las posibilidades que le ofrecía el espacio tridimensional, anteriormente privativo de la escultura, como el *combine painting*, así como con la serialidad propia de la gráfica. Por su parte la escultura experimentó con la policromía, proveniente de la pintura.

Para quienes practicaban el arte bidimensional, la gráfica por computadora resultaba atractiva en la producción de obras por medios tecnológicos, ejemplo de esto son los artistas Vasarely (lámina 5) y

Vardamega; en aquella época esas obras aún podían ser consideradas como estampa o arte serial. Para esos años se comenzaba a debatir acerca de la estética de lo múltiple y las ediciones numeradas, sobre la *unicidad* y la *pureza* del arte.

De manera paralela a los países que tradicionalmente investigaban la tecnología digital, como Estados Unidos y los países europeos, surgieron Japón y los países del bloque soviético, mientras que Latinoamérica y el Tercer Mundo comenzarían un lento desarrollo con esta tecnología.

Software de gráficos e Internet

En la década de 1980 aparecieron nuevos equipos tecnológicos como el *Commodore C64*, un equipo de *desktop* y ratón aunado al plóter. También comenzó el *Picture processing*, con el cual ya se trabajaba una imagen existente. En 1983 apareció la Macintosh con sus capacidades diseñadas para gráficos, lo cual permitiría a los artistas desarrollar obra. También en los años ochenta surgieron los primeros trabajos en 3D y el *software* que permitió hacer trabajos de animación.

La década de los noventa fue la etapa de transición hacia la era digital, la *World Wide Web* que apareció en 1994. Con este paso se dio inicio a las comunicaciones a través de la tecnología digital, convirtiéndose en el correo electrónico y las páginas web en medios de comunicación global. Con el nuevo instrumental, algunos sitios de la web se volvieron muy populares, permitiendo no sólo la comunicación comercial, sino la comunicación social, el entretenimiento y, por supuesto, incluyendo áreas de participación para las artes.

En 1994 apareció también un grupo internacional de artistas que conformaron el Net.art, donde destacaba Vuk Cosic (lámina 7) Este tipo de comunidades de artistas reunidos por los medios de comunicación permitió la reflexión y advertir las debilidades y posibilidades del Internet para usos artísticos de carácter crítico. El Net.art promovió la

interactividad en el arte a través de Internet; sus obras cuestionan el sistema comercial del arte y la idea de posesión del objeto artístico y la postura política de gobiernos e instituciones. En cierto sentido podríamos relacionar al Net.art con el arte del Hacktivismo, el Blog-Art y el Software Art. Estos movimientos estuvieron más orientados al aspecto político que a crear imágenes digitales. Del mismo modo, el paso de la web 1.0 a la web 2.0 consistió en un paso de innovación de *software* que facilitó la interactividad de manera automatizada y la comunicación participativa en la web.

El arte interactivo en el campo digital.

La interactividad es una de las características del arte contemporáneo, en donde el espectador mantiene una participación en la obra, ya no sólo como receptor. Algunas de las actividades del arte actual se valen de las computadoras y otros instrumentos que facilitan la interrelación entre obra y espectador. Para esto usan aparatos digitales (como proyectores, cascos o herramientas multisensoriales, monitores digitales, *software* para producir efectos físicos o ambientaciones reales donde participa el público (lámina 13). Por otro lado, otras prácticas artísticas se valen de los medios digitales de la comunicación, como redes sociales, correo por Internet, instrumentos móviles y bibliotecas digitales.

La interactividad en el arte digital puede tener dos vías de desarrollo; en la primera, el evento puede conducir a la reflexión y al conocimiento por medio del juego de interacción entre el emisor y receptor. La segunda, por el contrario, puede impulsar al espectador a experiencias peligrosamente fetichistas, como es el caso de los sitios web de *Second Life* o sitios donde la propuesta artística toca el tema de la pornografía por Internet. Aquí se corre el peligro de que en la acción interactiva el espectador se quede atrapado en ambientes virtuales adictivos. La realidad virtual digital nos puede servir para conocer y disfrutar o para

alejarnos de la realidad. Juan Martín Prada (2012: 132) ha señalado las críticas que se le han hecho a la estética de la interactividad y no es nuestro propósito aquí insistir sobre el tema, pero sí dejar clara nuestra posición en la investigación de la pintura digital. Por nuestra parte, al no incorporar la categoría estética de *interactividad* en la pintura digital, no nos competen estas dinámicas, sin embargo es necesario aclarar y establecer que estamos conscientes de que este concepto opera en el arte actual.

Características del arte digital.

Autores como Mark Tribe y Reena Janna (2009) o Wolf Lieser (2010) han definido el arte de los nuevos medios (new media art) como las practicas artísticas que usan las tecnologías electrónicas y digitales para producir sus obras. Estas practicas artísticas han trabajado sobre los aspectos culturales, políticos y estéticos para expresarse, de las cuales podemos señalar el video arte, la instalación multimedia, el arte interactivo, el Net. Art, fotomontajes digitales, realidad virtual, media performance, animación 3 D y tele presencia.

El arte de los nuevos medios se inspiro en movimientos artísticos como el Dada, el Pop Art y el arte conceptual. El arte de los nuevos medios de los años sesenta convivió con el Happening y Fluxus. Para la década de 1970 coexistían diversos movimientos como fueron, el arte conceptual, el arte feminista, land art, media art y performance.

En la década de 1980 las transformaciones sociales, políticas y económicas generaron cambios a nivel mundial como el asenso del neoliberalismo, la critica y debate modernidad – posmodernidad y la caída del socialismo condujeron a la radicalización del capitalismo y a la perdida de proyectos emancipatorios.

La década de los años noventa con la aparición del internet y el desarrollo de software y hardware de la computadora personal, originaron los nuevos espacios de la comunicación, que rápidamente aprovecharon los artistas como sitios para presentar o intervenir con sus obras. Para comienzos del siglo XXI las actividades artísticas se distinguieron por formar colectivos o individualidades que participaban en la internet, con apropiaciones de material audio visual, interviniendo sitios web de corporaciones comerciales e instituciones de gobierno como el Hacktivismo y promoviendo la estética interactiva permitiendo la participación pública en su obra.

Como resultado de este proceso del arte de los nuevos medios, se han dado dos tendencias en los últimos años, una parece orientarse al espectáculo electrónico y otra más austera de carácter crítico político.

A pesar de estas diferencias, cabe destacar que las artes de los nuevos medios, también han creado centros virtuales de comercialización de su obra en sitios de venta en línea. Lo cual representa, a largo plazo, la influencia del mercado sobre el arte y sus riesgos de pérdida de autonomía.

La definición que encontramos hoy del arte digital es aquella que lo comprende como un área o disciplina que agrupa todas esas manifestaciones artísticas realizadas por computadora. Estas obras están constituidas por medios digitales en sistemas de ceros y unos (Lieser, 2010: 12).

El arte digital es una nueva disciplina que agrupa obras artísticas creadas y producidas con los medios digitales, compuestas por el computador, *hardware*, *software*, periféricos y sistemas de comunicación de entrada y salida. El computador es un instrumento que opera, procesa y ejecuta algoritmos matemáticos traducidos a gráficos. Así, la obra visual del arte digital no existe materialmente, sino que es la visualización gráfica de un código numérico.

En la década de los años de 1960 se había desarrollado los primeros computadores, posteriormente se desarrollo el software para gráficos y con ello también, se diseñó el plóter para imprimir o dar salida a la información gráfica. Hasta aquí los artistas le llamaban a esta obra: *la otra gráfica o gráfica digital*. Al comenzar a desarrollarse la internet en los años de 1990 hasta nuestros días, paulatinamente se desarrollaron otras prácticas artísticas vinculadas al terreno de la ciber – comunicación, por lo tanto, la definición de arte digital cambiaría, o mejor dicho, se ampliaría al sustentarse en los nuevos medios de comunicación. Con el avance de las nuevas tecnologías móviles, fijas, pantallas monumentales en edificios y los nuevos software y hardware las formas del arte digital se ampliaron exponencialmente. En realidad el problema no es definir el campo específico del arte digital, sino definir el campo del arte, ya que éste se desarrolla en cualquier campo de la actividad humana. El arte moderno y el posmoderno se han desarrollado casi en cualquier ambiente donde lo humano tenga presencia. El arte moderno se caracterizó por ser innovadoramente – experimental, en cambio, el arte posmoderno se caracteriza por su aspecto reflexivo sobre la herencia de la modernidad y se manifiesta desde cualquier ámbito, incluso en el ciber – espacio, con muchas modalidades, que van desde la producción de imágenes digitales hasta el Hacktivismo, desde posiciones neoconservadoras hasta posturas críticas de corte político.

Definir el arte digital resulta complejo, si vemos las posiciones plurales del arte actual, vemos diversas manifestaciones artísticas que también se reflejan en el arte digital.

Se debe considerar que lo primordial del arte, es su argumentación estética, *su propuesta y pertinencia en un contexto específico*, así como del lenguaje ya sea analógico o digital.

Las descripciones que presentamos en esta investigación sobre arte digital, son variadas y solo exponemos las mas representativas, que generalmente van a la par de las nuevas tecnologías de la comunicación.

Juan Martín Prada (2012) analiza las prácticas artísticas y el uso de las nuevas tecnologías que van de finales del siglo XX a la primera década del XXI. Define la primera etapa de finales del siglo XX como una etapa de desarrollo tecnológico y experimentación artística. A la segunda fase, que va del año 2000 a nuestros días, la ha señalado como la etapa de producción de propuestas de arte interactivo; así se puede observar un arte orientado al Internet más que a la producción de imágenes artísticas.

La calidad y velocidad técnica de las comunicaciones fue aumentado y facilitando la conexión y eficiencia de la comunicación, favoreciendo el surgimiento de las redes sociales, de nuevos contenidos por parte de los cibernautas y la creación de *blogs* con gran contenido de información compartida por millones de personas. Prada divide en etapas el desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación de Internet, la primera fase es la del *desktop* o computadora de escritorio. La segunda pertenece al surgimiento de los dispositivos móviles de envío y recepción de información, con aplicaciones de ubicación, acceso interactivo a bibliotecas y servicios; envío, recepción y gestión de datos que han transformado las actividades sociales y de comunicación. Este último será el campo de trabajo de muchas actividades artísticas por medio de Internet.

La primera etapa del arte digital, a finales del siglo XX, fue una etapa de exploración y experimentación artística. La segunda etapa, del año 2000 a nuestros días, es la etapa en que los artistas se han acercado a las redes sociales de participación interactiva y han actuado con acciones crítico-reflexivas.

Podemos resumir los aspectos más relevantes del arte digital y la Internet —que nos señala Juan Martín Prada— en las siguientes características:

- 1) Elaboración de imágenes que se hacen con imágenes de la red.
- 2) Imágenes con información o visualización de datos (imágenes con textos).

3) Con el Wikipedia Art en el sitio de Wikipedia haciendo arte conceptual y permitiendo que los usuarios participen, haciendo además arte de *performance*.

4) Arte e intervenciones sobre la lógica de Internet y la propiedad privada (*copyright*), haciendo apropiaciones e intervenciones en sitios paralelos a los originales desviando el interés del usuario.

5) El Net.art proponía un arte antimercado; intervenciones en sitios con imágenes y textos que aludían al arte como mercado y casas subastadoras. También intervino con *performance* en sitios web como *Second Life* (sitio interactivo donde un avatar nos representa en mundos virtuales y se simulan experiencias hedonistas).

6) El Hacktivismo tecnológico, interviniendo, alterando y desviando sitios oficiales de la web. Interviniendo en las redes sociales yuxtaponiendo lo público y lo privado; por ejemplo en contactos románticos o de búsqueda de pareja y de la industria cosmética.

7) El Bolg-Art proponía cuestionar el sistema de comunicación de las redes sociales al incorporar *glitches* (errores informáticos) y poner en evidencia la lógica manipuladora del sistema comunicacional conductista de las redes sociales para actuar de manera predeterminada (lámina 8).

8) El Software Art es otro movimiento que aparece en los años de 1990 y comienzos de 2000; su propósito era crear un *software* que autogenerara imágenes cambiantes. El Software Art se vale del *Software Processing* que trabajaba con variaciones y patrones de diseños. También permitía la interactividad con el público, ya que tenía código abierto para la participación de la gente (Lieser, 2010: 2).

9) Artistas que muestran la vida diaria por internet; mostrando lo público y lo privado (lámina 9).

10) Arte de imágenes con ambigrafía entre fotos y pintura, creando falsas identidades en las redes sociales.

11) Artistas que trabajan las imágenes y plotean obra cuestionando el concepto de pieza original y de unicidad.

12) Fotografía digital, que se refiere a la captura de imágenes que han pasado del sistema analógico al digital, y a la toma de imágenes temporales de la realidad para articularse a la posproducción y edición (lámina 12).

13) Arte generativo, es el arte generado desde el *software* para crear imágenes estáticas o en movimiento que pueden circular en distintos soportes, como Internet o en instalaciones; puede ser de carácter interactivo o pasivo.

14) Colectivos de artistas que convocan a la desobediencia civil en las redes sociales de la internet (ejemplo Electronic Disturbance Theatre en 1998) y el uso del arte correo para promover el activismo (lámina 10).

15) Arte multimedia, el cual opera con el videoarte y las instalaciones interactivas que incorporan elementos digitales al arte de la instalación (lámina 13).

16) Animación digital, apoyada con software de animación, el cual trabaja con los principios del cine, produciendo y circulando cortometrajes en la internet (lámina 11).

17) Arte digital en espacios públicos: fachadas de edificios con sistemas de pantallas luminosas, proyección en fachadas de edificios o en paisaje urbano, generando imágenes por medio de programas de software (lámina 14).

Ahora bien, en la década de los noventa la estética de la *interactividad* como recepción activa del arte era un argumento muy utilizado por los artistas, fuera y dentro del arte digital (instalaciones, *performance* o algunas otras manifestaciones artísticas); pero poco después el concepto de *interactividad* fue cuestionado, como lo señala Prada (2012: 132), por su sentido de manipulación. Lo mismo sucedió a la obra digital con código abierto, ya que también supone manipulaciones y desvíos de los objetivos.

Podemos señalar que existe una diferencia de propuesta estética entre el arte digital y el arte de Internet; aunque ambas utilizan la tecnología digital, su propósito es distinto. El arte de Internet se ocupa de

los eventos que suceden en el ciberespacio y la interactividad de las redes sociales. El arte digital se ocupa de la virtualidad de la imagen, y en este caso particular en que se aborda la pintura digital, se encarga de la relación experimental entre pintura y espectador.

El arte digital en México.

La historia del arte digital y las nuevas tecnologías en México es muy corta debido a su reciente desarrollo. Resulta difícil historiar este tema debido a la diversidad de su actividad en el terreno del arte. En este nuevo campo del arte se continúan explorando sus posibilidades en distintas líneas de investigación, por lo que a nosotros respecta, nuestro interés se centra en la pintura digital.

Mónica Mayer (2013) nos describe su versión de la historia del arte digital en México y describe a Manuel Felguérez como el iniciador y promotor de la cultura digital a partir de 1973 con la exposición y propuesta *El espacio múltiple* realizada en el Museo de Arte Moderno.

En 1974 Manuel Felguérez dio conferencias y pláticas en distintos sitios, uno de los cuales fue el Museo Universitario de Ciencias y Artes de la UNAM, a la que tuve la oportunidad de asistir y donde promovió la gráfica y el arte digital, dentro de lo cual destacaba la estética del geometrismo generada por computadora y diseños que podían ser reproducidos por programas. El público asistente cuestionó a Felguérez, el debate se situó sobre la posibilidad de que una máquina sustituía a la creatividad humana y que además propiciaba la reproducción o copia de la obra mediante impresión serigráfica, pero con la matriz diseñada por computador.

Manuel Felguerez en su libro *La Maquina Estética* (1983) describe los pormenores del proceso de diseño y creación de la obra digital. Es necesario señalar que en esos años los equipos de cómputo eran

voluminosos y no estaban disponibles a cualquier persona, sólo algunos artistas que tenían acceso a esa tecnología lo podían utilizar.

Dentro de los antecedentes del arte digital encontramos la fotocopia, la heliografía, la mimeografía y otros medios de reproducción de imágenes.

La ENAP (hoy Facultad de Artes y Diseño de la UNAM), en el segundo lustro de 1970, tenía en su mapa curricular el curso de *Cibernética*, que impartía en aquella época el maestro Óscar Olea, y que, como no contaban con los equipos de cómputo necesarios, dichos cursos nunca se impartieron. Quien diseñó el mapa curricular de la licenciatura en Artes Visuales de aquella época fue Felguérez, él era profesor responsable de un mapa curricular que nunca funcionó.

Mónica Mayer (2013) describe los caminos que tomaron los jóvenes artistas de aquella época: electrografía, multimedia, video-arte, arte en CD-Rom, Net.art y arte virtual. Menciona a Felipe Ehrenberg en el manejo del mimeógrafo. Otros artistas —como Carlos Aguirre, Rowena Morales y Mauricio Guerrero— practicaron el arte correo (concepto que posteriormente practicaría el Net.art). Entre los pioneros del arte digital, señala Mayer, estuvieron Andrea di Castro, Cecilio Balthazar, Luis Fernando Camino y Zalathiel Vargas; éste último produjo imágenes utilizando el programa *Basic* en 1984.

La primera exposición de arte digital en México, según Mayer, fue *Electrosensibilidad* (1989), organizada por la Universidad Autónoma Metropolitana en la Galería Metropolitana. Otra exposición fue *Encuentro Otras Gráficas*, realizada en la Escuela Nacional de Artes Plásticas en 1993 y organizada por el profesor Eduardo Chávez, contaba además con un coloquio en la Academia de San Carlos y una exposición en el Museo Carrillo Gil (Chávez, 1993). En este evento se presentó la obra con criterio de obra gráfica más que de obra digital.

Para 1994 el gobierno federal inauguró el Centro Nacional de las Artes, donde se encuentra el Centro Multimedia, con equipo e instalaciones propios del arte y la tecnología digital. En la década de los

noventa el Centro Nacional de Documentación e Investigación de Artes Plásticas (Cenidiap) realizó y publicó investigaciones sobre arte digital, entre los que destacan los trabajos de Margarita Ramírez y Adriana Zapett, esta última con un libro acerca de arte digital (Zapett, 1998).

Otro evento importante para conmemorar el cambio de milenio fue la participación de Rafael Lozano-Hemmer (lámina 14) quien dio un curso en 1994 de arte digital y presentó la obra interactiva *Alzado vectorial. Arquitectura relacional No.4* (Lozano-Hemmer, 2000) en el zócalo de la ciudad de México. La obra estaba conformada por 18 luces robóticas, cuyo diseño era manipulado desde Internet (www.alzado.net), produjo admiración en el público capitalino que lo observó. Esta obra de carácter efímero resulta relevante por ser experiencial o fenoménica, y puede considerarse dentro de las propuestas de la estética procesual.

Otra propuesta de arte digital es la de Minerva Cuevas (www.irational.org/mvc), quien se ha dedicado al arte conceptual, la instalación y registro de sus *performance* en los medios digitales, durante las cuales suele obsequiar productos al público visitante.

El trabajo del arte digital no se limita a la producción de obra, sino también a la curaduría de exposiciones, creación de sitios web y sitios de artistas, como es el caso de Raúl Ferrera Balanquet, quien presentó *Interactiva 01 e Interactiva 03* (www.cartodigital.org/interactiva) y otros proyectos vía Internet. En este sitio (www.cartodigital.org) se advierte la participación de artistas como Maris Bustamante, Juan José Díaz Infante, Fernando Llanos, así como de artistas de otros países de América Latina.

Las prácticas artísticas del arte digital en México son el resultado de dos factores: 1) un proceso lento de incorporación de las tecnologías digitales a la vida cultural, y 2) la situación de los artistas en el país que no disponían de la tecnología digital y además, tenían que viajar al extranjero para adquirir educación respecto a esta tecnología.

Desde 2010 los maestros Arturo Rosales y Gale Lynn Glynn conjuntamente con otros investigadores de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM (lámina 15) estamos investigando y produciendo obra digital

con distintas orientaciones estéticas (DEGAPA PAPIIT IN403412), como la fotografía digital en la expansión del espacio, la gráfica digital, la pintura digital, y el conceptualismo y su relación con la fotografía digital. En este taller de arte digital podemos mencionar artistas como Aidee de León, que explora la pintura digital desde la abstracción, Aureliano Sánchez, que aborda el conceptualismo y la fotografía digital. A partir de este proyecto de investigación se han publicado dos libros de arte objeto, con obra de los participantes.

CAPÍTULO 3. DE LA MIMESIS A LA VIRTUALIDAD

Uno de los problemas que ha enfrentado el arte desde la antigüedad hasta nuestros días, es que estuvo bajo sospecha respecto a su capacidad de captar y expresar la realidad; se le cuestionó y se le calificó de imitación, de copia, de mimesis de la idea o esencia. Simón Marchán (2006: 29-60) nos ilustra sobre los cuestionamientos hechos al arte por la filosofía. De Platón a Hegel se cuestionó el concepto de la *imitación* o la *representación*, como apariencia e ilusión y su capacidad de ofrecer certeza o conocimiento objetivo. Por otro lado la concepción marxista con la teoría del reflejo demostró los factores ideológicos y los aspectos de conocimiento que subyacen en el arte. Las posiciones recientes, como la de Jean Baudrillard, ponen en duda la objetividad del arte y la ubican en la estética de la mercancía, en la ilusión y en la apariencia como simulación.

El arte posterior a la autonomía propuesta por el iluminismo ha tenido que sortear obstáculos para constituirse como una disciplina capaz de producir conocimiento en la relación arte y realidad.

La crítica a la *representación* en el arte se agudiza con las vanguardias históricas, quienes se cuestionaban la capacidad cognoscitiva del arte, así como su relación con lo real y la presencia de elementos ideologizantes en la representación, por lo que incorporaron la estética de lo extra artístico como el *collage* y el *ready made*. La retórica del arte de la tradición quebrantaba la objetividad de los lenguajes artísticos, por lo cual las vanguardias cuestionaban sus normas y preceptos. A partir de la crisis de la representación se abren estrategias artísticas que proponen las artes procesuales, objetuales, performativas y conceptuales, que desmaterializan el objeto arte, ofreciendo desde la

estética de la vivencia hasta la idea como concepto, nuevas modalidades que pretendieron la objetividad y la relación arte y vida.

El arte en el contexto del giro lingüístico desarrolló la estética de la apropiación y el descentramiento de una realidad fragmentada, de un saber que actúa desde el poder, para mostrarnos dos enfoques; lo paródico e irónico de la realidad, o para reflexionar críticamente la realidad, desde el desplazamiento de significado que nos permiten deducir lo real.

Posteriormente a la llamada polémica modernidad-posmodernidad, las propuestas estéticas se desarrollan en paralelo a proyectos micro políticos emancipatorios, como la marginalidad étnica, gay, feminista y las identidades marginales. Como resultado de esto, el arte ha tenido que implementar estrategias estéticas desde el giro lingüístico al giro político que cuestionan la realidad y hacen que el artista se transforme en activista político.

El arte del pasado y el actual, con sus distintos lenguajes y técnicas, han pretendido mostrar la realidad, se han valido de la *representación*, la *acción*, la *apropiación* y la conceptualidad para alcanzar lo real. Podemos decir que el arte ha recurrido a la *virtualidad analógica* para producir efectos de verosimilitud y mostrar la realidad, pero al mismo tiempo ha tenido que enfrentar la desmaterialización del objeto artístico para mostrarnos la realidad.

Ahora la sociedad se enfrenta, con la revolución tecnológica de las comunicaciones que va desde los mass media hasta la tecnología de la comunicación digital, a una pérdida de lo real. Lo que Guy Debord (2007) señaló como el fenómeno de la sustitución de lo real por el espectáculo, o lo que define Baudrillard (2009) como el crimen perfecto con la muerte de la realidad sustituida por el simulacro.

La realidad se nos presenta filtrada por los mass media. En el siglo XX los mass media estaban en manos del poder oligárquico, hoy en día los medios del ciberespacio no son la excepción y éstos, a veces son

usados para vincularse con la realidad y otras para el entretenimiento y la alienación.

La comunicación nos puede acercar o alejar de la realidad. La comunicación digital es una forma de virtualidad que nos puede acercar a lo real o distanciarnos de ella. Nos podemos quedar en la fascinación de sus efectos, en la simulación, en la apariencia de lo real, o usarla como medio para acercarnos a lo real. En los mass media la relación es pasiva, el poder emite mensajes al receptor, éste no puede escoger y sólo recibe la información. La comunicación digital es activa, el emisor manda mensajes y el receptor interactúa. La realidad en que nos encontramos hoy está dividida entre el mundo físico y el virtual.

El concepto de virtualidad digital.

El término *virtualidad* es utilizado hoy en distintos campos y disciplinas, que van desde el ámbito de la filosofía, la cibernética, la comunicación y muchos terrenos de la ciencia. Asimismo ha sido estudiado en la esfera de la Historia y la Teoría del Arte por autores como Simón Marchán Fiz (2006: 29-60). En el campo de la comunicación tecnológica audiovisual, Tomás Maldonado (1999) lo utiliza para designar las realidades simuladas —o simulacros— que reproducen realidades concretas y que permiten establecer modelos cognitivos o que facilitan los procesos de conocimiento. Por su parte, Howard Rheingold (2002) explora el concepto de *realidad virtual* en el campo de la cibernética, aplicado a los laboratorios de alta tecnología donde se muestran realidades simuladas de distintas áreas científicas (desde la biología celular, la robótica o la física), así como en el terreno de las comunicaciones, el entretenimiento y la diversión.

Simón Marchán (2006: 29-60) explica las diferencias del término *virtualidad* y separa la acepción de *virtual reality* asociada al entretenimiento y a su industria, del de la *realidad virtual* vinculada a las

actividades científicas que simulan realidades plausibles y que imitan fenómenos de la realidad que pueden ser recreados en laboratorios.

Para esta investigación tomaremos el término que establece Simón Marchán (2006: 29-60), ya que lo que nos interesa es establecer las bases para fundamentar la *pintura digital* y sus posibilidades como expresión artística que recupera la visualidad desde la virtualidad digital. La pintura digital, partiendo del concepto de virtualidad de Marchán, es una pintura virtual, una pintura sin objeto material, pero que cuenta con una imagen, la cual se puede apreciar a través de distintos medios, como son un monitor, un proyector digital o una impresión por medio de un plóter sobre cualquier material.

La pintura digital es un archivo numérico (algoritmo) que contiene las características de una imagen.

El concepto de *virtualidad* designa un sistema o modelo de representación para simular un fenómeno ya sea científico, comunicacional, artístico o simple entretenimiento que permite recrear una realidad. El problema es cuando el simulacro nos engaña y sustituimos el simulacro por la realidad. Desde finales del siglo XX y principios del XXI se hace evidente que el hombre vive una realidad que se divide en dos prácticas con el avance tecnológico: el mundo material y el mundo inmaterial; el mundo de los objetos y el de la virtualidad de los medios de comunicación. La sociedad actual vive entre lo material y lo digital del ciberespacio. El mundo digital a su vez se divide en dos prácticas: una que se ocupa de la realidad de manera cognitiva y reflexiva, como la ciencia, la tecnología y el arte, y otra que se somete a la ilusión del entretenimiento de la *virtual reality*. Esta última parece avanzar a pasos agigantados en una sociedad de consumo, sometida a la saturación de los mass media, con una discursividad de la virtualidad una simulación que somete al hombre.

Por otra parte, el modelo de *virtualidad* se refiere a un sistema que simula los procesos de conocimiento, la virtualidad es un procedimiento que permite obtener datos, recrea experiencias y permite obtener

conocimientos en diversos campos, como la ciencia, la tecnología, la comunicación, el arte y el entretenimiento.

Así podemos concluir que la mimesis y la virtualidad digital son dos conceptos separados por la historia pero que convergen en el ámbito de la representación.

Simón Marchán inicia su reflexión respecto a la virtualidad y la mimesis de Platón, en la cual polemiza sobre el viejo problema de la imitación y lo que puede ser la noción de virtualidad. Marchán define la noción de virtualidad, la divide en virtualidad analógica (refiriéndose al arte tradicional de la pintura, escultura y estampa) y virtualidad digital, que es aquella que sólo es imagen e información en el ciberespacio y que puede ser manipulada y manipularnos en Internet. Marchán es menos escéptico que Baudrillard al no condenar totalmente los mass media digitales como instrumentos de enajenación y de manipulación social.

Veamos más detenidamente el término *virtualidad*. Marchán define lo virtual como algo posible sin que necesariamente sea real, y nos dice que lo virtual puede ser en potencia aunque no necesariamente sea plausible, *lo virtual existe sin existir de un modo fáctico* (Marchán, 2006: 40), esto es que puede dar la impresión de ser o de existir sin que necesariamente sea real. La apariencia digital no garantiza la realidad, pero lo tomamos como plausible. En la historia de la pintura podemos encontrar imágenes que se asemejan a la realidad y por ello podemos decir que en la pintura ya existía la *virtualidad analógica*, donde había un objeto-cuadro y la relación pintura-espectador se caracterizaba por ser pasiva, de contemplación.

A diferencia de la *imagen virtual digital*, donde encontramos una relación activa/pasiva entre imagen y espectador, y donde éste obtiene variadas experiencias, desde documentales, información científica, cultural y hasta entretenimiento de variada índole, como los videojuegos.

Marchán (2006: 42) concluye haciendo la siguiente distinción: por un lado la realidad virtual pasiva, a la que corresponde la simulación de

primer grado; y por otro lado, tenemos la realidad virtual interactiva, que se refiere al ciberespacio en el que se escenifican las simulaciones de segundo grado y que contienen escenarios multisensoriales.

Ahora bien, la realidad virtual digital no puede ser concebida sin el instrumental tecnológico, a diferencia de la *virtualidad analógica* que no requiere de aparatos electrónicos. La realidad virtual digital sólo es posible en el contexto de la revolución tecnológica de los medios de comunicación actuales.

Se define el concepto *virtualidad* como la reproducción de realidades simuladas o simulacros que permiten comprender, estudiar, observar y experimentar un fenómeno o un referente.

Para esta investigación proponemos señalar los diferentes usos de los términos digital y virtualidad según el contexto en que se encuentren.

1) Virtualidad en investigación científica o tecnológica: realidades simuladas y recreadas en laboratorio.

2) Virtualidad digital controlada: simulación en laboratorio.

3) Virtualidad digital sin control: simulación individual y particular por Internet.

4) *Virtual reality*: realidades simuladas en la industria del entretenimiento.

5) Simulacro (Jean Baudrillard): realidad virtual promovida por el hedonismo y la cultura del consumo (Las Vegas).

6) Virtualidad analógica (Simón Marchán): arte pictórico de la tradición que interpretó la realidad.

7) Virtualidad digital (Simón Marchán): sólo es imagen; existe sin ser un objeto físico.

8) Realidad virtual pasiva (Simón Marchán): simulación de primer grado unisensorial.

9) Realidad virtual activa (Simón Marchán): simulación de segundo grado multisensorial e interactiva.

10) Digital: sistema algorítmico electrónico que puede graficarse.

11) Arte digital: eventualidad artística construida por computador y sistemas de red social que tiene propuesta, proyecto y fundamento estético.

12) Pintura digital: imagen pictórica sin materialidad que puede ser vista y que tiene propuesta, proyecto y fundamento estético.

Ante esta descripción se pueden establecer los parámetros en que opera la virtualidad digital en los campos científico, artístico, comunicacional y recreativo.

Después de ver la lista de descripciones advertimos que la noción de virtualidad y de tecnología digital operan en un sistema de comunicación social y tecnológico, de modo que esto sólo es posible en un contexto con características como las que encontramos en la fase de un capitalismo globalizante que requiere de medios de comunicación.

Los peligros de la virtualidad digital.

La virtualidad digital, más allá de su uso científico, se perfila como un riesgo que puede seducir con sus encantos electrónicos y desviarnos de la actitud reflexiva y crítica que caracteriza al arte. Por esto, podemos afirmar que lo virtual y lo digital no garantizan lo artístico, pero que bien pueden ser un medio para producir arte. También podemos afirmar que se están haciendo obras y propuestas artísticas utilizando los medios digitales y el ciberespacio. Lo que nos interesa aquí es definir los parámetros y alcances de lo artístico y la estética en el contexto de la virtualidad digital, especialmente preservando la autonomía e integridad del arte en la época de las transformaciones sociales y de los medios de comunicación digitales.

La *realidad virtual digital* es un fenómeno paradójico, ya que por un lado se presenta como ficción y por otro como posibilidad. Los mass media pueden enajenar a la sociedad. Nosotros consideramos que la virtualidad es una realidad paralela y que puede amplificar lo real y que no

va a sustituir a lo concreto. La realidad actual nos presenta cambios tecnológicos que nos obligan a tener cuidado y a no quedarnos con la fascinación de las nuevas tecnologías, sino a usarlas en beneficio del hombre. También es necesario destacar que el concepto *realidad* hoy en día no remite a verdades esenciales totalizadoras y modelos fijos, sino a un pluralismo, a una realidad diversificada que muestra muchas facetas e interpretaciones. Que la realidad nos presenta la alienación del modo de producción capitalista, el consumo y el *simulacro* de la *hiperrealidad* hedonista a través de los medios digitales de comunicación.

Sabemos que existen, y continuarán existiendo, los debates sobre la virtualidad digital, en torno a que si es reflejo, enajenación o un fenómeno paralelo a lo concreto, o aún más, de si la virtualidad será la desrealización de lo concreto.

Otra posición paralela a la de Simón Marchán es la de Philippe Quéau (1995), quien se refiere al concepto de virtualidad en las nuevas tecnologías digitales. Quéau señala los aspectos didácticos y pedagógicos de la virtualidad digital, así como sus potencialidades en el campo de la ciencia, la tecnología, la educación y los sistemas de comunicación, especialmente con las *presencias virtuales* (telepresencia). Igualmente nos advierte sobre los riesgos de lo virtual en las nuevas tecnologías, ya que según él algunas virtualidades pueden ser controladas y otras no. Por ejemplo, en un laboratorio o en una escuela se puede controlar la virtualidad y simular eventos. Por otro lado, en la realidad mostrada en algún sitio de Internet, videojuego o alguna otra forma de virtualidad, no tenemos el control y puede traer consigo resultados contraproducentes, como desprendimientos de la realidad. Más adelante, Quéau (1995) nos comenta otro ejemplo: el proyecto *Hábitat* de 1985 producido por Lucas Film, consistente en un sitio virtual donde la gente puede entrar creando su propio avatar —un personaje que representa al cibernauta—, quien puede tener experiencias, así como dinero y posesiones, puede relacionarse con otros avatares e incluso dicha ciudad virtual cuenta con policía. Aquí el avatar puede adoptar una

forma humana seleccionando su tipo físico y otras características. La idea nos parece de ciencia ficción y podemos preguntarnos si esto es arte, definitivamente no, es industria del entretenimiento y sólo busca ofrecer un servicio y un producto más del mercado.

Por otro lado, Stanley Kubrick —en la película *2001: Space Odyssey*, basada en la novela de Arthur C. Clarke— ya había reflexionado acerca de la evolución del hombre y las computadoras o la inteligencia artificial. La propuesta de la novela, así como de la película, nos obliga a reflexionar sobre la *inteligencia* y la idea de *progreso*. Aquí el problema no es la máquina sino el humano, quien deposita sus expectativas en los objetos y máquinas, los cuales pueden revertirse contra él mismo.

Quéau (1995: 133-137) nos advierte acerca de los aspectos positivos y negativos de la virtualidad; también nos expone la idea de un arte virtual, el cual se apuntala en las premisas estéticas en que opera su modelo y su noción de imagen, lo inteligible y lo sensible. Su modelo se apoya en la estética platónica, una estética idealista que no compartimos y no entraremos en debate, sólo rescatamos el concepto de *virtualidad* y sus sugerencias respecto a las precauciones sobre la cultura de la virtualidad en la tecnología digital.

El concepto de Clón.

El concepto *clon* se origina en el campo de la genética a comienzos del siglo XX y se refiere al copiado celular. Recientemente ha sido utilizado en el campo de la tecnología digital para referirse a las acciones de copiar archivos que no sean alterados por la acción del copiado. Esta cualidad radica en que el algoritmo es una fórmula numérica, una fórmula que puede ser copiada a manera de clon o copia de un código infinidad de veces sin alterarse o desgastarse.

La obra de arte digital, aun cuando se puede imprimir, mantiene diferencias con el de la estampa artística, ya que ésta última usa el folio de edición y firma de autor para designar las copias de la placa, que se desgasta por el uso e impresión de ejemplares. La pintura digital puede ser reproducida como clon, con lo cual contrarresta el concepto de unicidad de la obra de arte y su transformación en mercancía.

La noción de unicidad o de pieza única e irrepetible en el arte, aparece como otro mito que permite que la obra de arte sea vista como una mercancía con una aura especial y que se diferencia de otros objetos. Walter Benjamín (2003) reflexionó sobre el tema de la reproducción mecánica del arte y el aura, sin embargo la copia ha hecho que el original incremente su valor de cambio sobre su valor signo como lo ha señalado Jean Baudrillard (1974).

Al proponer una pintura virtual o una pintura desmaterializada, permite enfrentar el mito de la unicidad de la obra de arte, debido a que no hay objeto único sobrevalorado, sino un archivo que puede ser adquirido, reproducido y consumido, evitando ser absorbido por un sistema cultural que fetichiza la obra de arte.

Con la revolución digital apareció el concepto de *virtualidad*, el cual supone representaciones plausibles, imágenes que pueden o no existir, pero que cumplen la función de comunicar un discurso artístico..

La virtualidad tiene dos lados: 1) nos permite tener modelos representacionales que resuelven problemas científicos, comunicacionales y educativos, y 2) el que se presenta en el ámbito del entretenimiento que puede ir más allá de la recreación y proponernos realidades alternas adictivas que terminan por alienar al hombre. La *virtual reality* es una hiperrealidad generada desde una fase hedonista del capitalismo globalizante.

El arte contemporáneo ha cuestionado los sistemas de comunicación digitales instalados en la reproducción ideológica y ha cuestionado desde la virtualidad: el sistema cultural, social, político y

económico de una sociedad digitalizada, la de una modernidad, aún más enajenada en la racionalidad instrumental.

Este escenario es el que nos permite proponer una pintura digital desde la desmaterialización de la pintura que cuestiona la institucionalidad y la pérdida de sentido de la realidad.

La obra digital no puede estar desligada de sus contenidos que van mas allá de la estética del entretenimiento.

CAPÍTULO 4. PINTURA DIGITAL

En el capítulo anterior vimos que el concepto *virtualidad* tiene distintas connotaciones dependiendo del contexto donde se encuentre; también vimos que el término *digital* se refiere a un sistema electrónico y tecnológico de comunicación basado en algoritmos. Paralelamente a estos términos han surgido connotaciones para referirse a los sistemas tradicionales, como la palabra *analógico*. Nosotros, al igual que Simón Marchán (2006: 29-59), utilizaremos el término de pintura analógica para referirnos a la tradicional disciplina de la pintura sobre tela o soporte material, o simplemente nos referiremos con el término *pintura*.

El arte y la pintura están determinados por el contexto histórico social, la producción artística está sujeta a esas condicionantes. Como hemos señalado, la crisis de la representación en pintura abrió las puertas a la estética de la apropiación, la intervención y otros esquemas en pintura, a su vez, estos nuevos modelos obligaron a establecer nuevas maneras de concebir la pintura.

Para efectos didácticos usaremos aquí la vieja idea de forma y contenido, en ella vemos dos estructuras inseparables, la forma es parte del contenido, y viceversa. Por forma entendemos los elementos técnico-formales de la pintura, como la técnica, el soporte, los materiales, etcétera. Por contenido se refiere a la propuesta estética, el lenguaje (estilo), la manera de representar y el sistema cultural en que se hace la pintura. El tema de la obra o temática es un pre-texto, el verdadero texto es *el cómo se dicen las cosas*, es decir, su fundamento estético. Por tanto, forma y contenido son indisolubles, no se pueden separar, incluso en el arte conceptual, ya que la ausencia de objeto es parte de la forma que le da sustento al contenido conceptual de la obra. El tema o temática de una obra es también parte del contenido.

En la relación re-presentación se da la relación forma y contenido, donde se problematizan las nociones tradicionales de pintura, véase, por ejemplo, la instalación pictórica *Antinomia entre lo artístico y lo estético* (Imagen 2), la espacialidad entre la representación pictórica y la presentación de objetos frente al cuadro, donde no domina el modelo ni su representación, sino que es un todo. En *Peregrinación Ceremonialista* (Imagen 3), se narra la migración actual retomando el lenguaje arcaico, pero que al mismo tiempo en la obra se contrapone el modelo físico (tierra, vasija y huellas) y la representación pictórica de éste.

En la composición de ambas obras se re-presenta, es decir, se muestra una pintura y frente a ella hay objetos relacionados con el cuadro y que son parte de la obra. Si habláramos aquí de soporte, éste no sería el cuadro ni los objetos dispuesto frente a la obra; el soporte sería la *instalación pictórica*, es decir, una manera distinta de hacer pintura, una manera que modifica la forma tradicional de hacer pintura (una pintura sólo como representación).

En la historia de la pintura los artistas sólo mostraron la representación de sus modelos, nunca expusieron a sus modelos junto al cuadro, debido a que el concepto de pintura que tenían estaba determinado por el contexto cultural de aquellas épocas.

Lo que en esta investigación me propongo es cambiar el soporte de la pintura: tela y madera por el digital. Así, el campo de la pintura se ha transformado debido a los cambios tecnológicos que me obligan a trabajar con una noción de espacio, color, forma y contenido muy distintos a la tradición de la pintura analógica. El espacio, el color y sus formas digitales son relativos (el archivo digital requiere de distintos formatos y medidas) porque están compuestos por otras características que *suponen* las sensaciones de espacio, forma y color de la pintura analógica, pero que la virtualidad hace que parezca una pintura que al mismo tiempo no lo es, se produce un simulacro de pintura, una pintura virtual que supone a la pintura, pero sin la pintura.

El soporte digital ha cambiado el escenario de la pintura, se ha modificado la forma y el contenido, aunque aparentemente sea una pintura.

El propósito de esta investigación no está motivada para usar las nuevas tecnologías por ser nuevas, sino por la crisis y el agotamiento de la *representación en pintura* planteado por la estética del arte en el siglo XX, desde las vanguardias hasta el arte conceptual, donde vemos que la noción de arte se ha transformado. Lo que proponemos, es recuperar la visualidad en el arte con una pintura virtual digital. A partir de la crisis de la representación han surgido las estéticas de la apropiación, la intervención, la interactividad y otras más, que han restringido a la pintura tradicional, por esto exploramos el soporte digital para la pintura.

Esto no quiere decir que nunca pueda volver la pintura en sus formas tradicionales, lo que intentamos establecer aquí, es que las opciones del contexto del arte actual para la pintura nos obligan a romper con el modelo tradicional de la pintura. Los viejos conceptos de autoría, unicidad y originalidad han sido puestos en duda, y por ello la pintura ha tenido que reflexionar y replantear sus viejas categorías al interior de su forma y contenido.

Lo que aquí nos interesa es recuperar la visualidad, el arte más radical del conceptualismo canceló la visualidad por la *idea*. La pintura funciona desde la visualidad, pero hacerla desde su forma tradicional implica que el sistema cultural de la institucionalización se apropie de ella y desmantele su capacidad crítica. Al dejar de ser un objeto material y con la *unicidad* la pintura virtual se transforma en *idea-imagen*, permitiendo recuperar su visualidad y la experiencia sensible desde una visualidad sin objeto material. Esta argumentación permite proponer una forma distinta de pintura: la pintura digital.

Desde la perspectiva de mi pintura he propuesto, desde hace años, en bienales y exposiciones, una pintura que descentre y cuestione la centralidad de las categorías tradicionales de la pintura, donde la representación cuestiona la tradición y donde ahora la virtualidad da paso a

una pintura que existe en otro soporte que la libera de la *unicidad*, la *innovación* y la *originalidad*, y que elaboro una pintura que hace relectura de la pintura, hago una pintura que se ubica en la estética de la deconstructiva en el soporte de la virtualidad. Una pintura que no existe en la materialidad, pero que es posible sin ser fáctica.

La circulación de la obra pictórica analógica ha sido por medio de salones, galerías y museos. La circulación de la pintura digital es amplia y variada, tiene diversos caminos, según lo permita el sistema digital de comunicación, circula independientemente de los museos o galerías. Es una pintura que se introduce a la hiperrealidad del ciberespacio y se convierte en un simulacro de pintura donde se confiscan imágenes, pero a diferencia del Apropiacionismo Pop y del Simulacionismo norteamericano de los ochenta, yo recupero imágenes con o sin expresión, carga emotiva o glamur provenientes del mundo de los mass media. La pintura que presento en esta investigación se apoya en la lingüística posestructuralista, especialmente en la contraposición de significados para señalar las oposiciones y descentrar el sentido, poner al descubierto las oposiciones y tratar de mostrar las contradicciones del sentido de los discursos.

Ahora bien, en la tradición pictórica que surge desde el Renacimiento se establecieron tratados y manuales de procedimientos técnicos para la construcción de la pintura. Esos artistas se esmeraron por dar verosimilitud a sus imágenes, unificaron el espacio, trataron la forma y el color para acercarse más a la realidad. Paulatinamente la normatividad de los tratadistas de la pintura dejaría de ser tan estricta en la medida en que la pintura dejara de servir a la religión y a la aristocracia permitiéndole ganar autonomía.

Al lograr mayor autonomía el arte, y en especial la pintura, se explorarían otros lenguajes. Con la llegada de la estética del Romanticismo ya no se buscaba la representación mimética sino la interpretación emocional de la realidad personal del artista, abriendo la imaginación y la recuperación del arte medieval. Con el Impresionismo la

investigación sobre la luz-color obligó a construir la imagen por medio de la técnica de mezcla óptica, pero también se abrió el camino para la reflexión y apertura de la construcción de la pintura bajo sistemas cromáticos basados en la *experiencia* visual de la temporalidad y el espacio.

La pintura analógica puede ser considerada como una virtualidad, pero virtualidad analógica que nos ha permitido advertir distintos enfoques y experiencias. Desafortunadamente se ha convertido en parte de la institución y de un sistema cultural que no transforma la realidad.

En la época colonial en México se normativizaron las artes y los oficios, se aplicaron sanciones a quienes no teniendo licencia practicaran un oficio artístico o lo practicaran con técnicas incorrectas podían ser sancionados por las ordenanzas y los veedores. Por tanto, cuando hablamos de la pintura también debemos hablar de todo un sistema social, cultural, jurídico y por supuesto artístico (Carrillo y Gariel, 1983: cap. III).

Con las vanguardias históricas los sistemas representacionales de la tradición fueron expuestos a la crítica y se radicalizó con el Dada hasta llevarlos a cuestionar el arte.

Dentro de las prácticas artísticas posteriores a las vanguardias históricas vemos que el desmantelamiento de las rígidas disciplinas artísticas y su normatividad han dado paso a este proceso de desmaterialización del objeto artístico. El cubismo propuso el *collage-montaje*, la reestructuración del espacio pictórico, que dejó de ser naturalista y se orientó a la percepción de los conceptos e imágenes, dislocando la mirada unidimensional por la de una mirada multidimensional.

Otra transformación en pintura fue el *combine painting*, que reflexionó sobre la problemática de la representación-presentación e incorporó al cuadro objetos extra pictóricos. Estas posturas artísticas no sólo cuestionaron el asunto estético y epistemológico entre

representación y presentación, sino que alteraron la noción de imagen que se había propuesto la pintura analógica de la tradición.

El arte procesual y apropiacionista modificó la noción de creación, innovación y unicidad, trasladó lo artístico al *gesto* o a la actitud del artista al intervenir, confiscar y apropiarse de imágenes extraídas del mundo de las imágenes y del inventario de la historia del arte.

El arte y la pintura del siglo XX se caracterizan por reflexionar sobre sus propios principios y fundamentos, haciendo evidente su autonomía al reconsiderar no sólo sus conceptos internos, sino su relación con la realidad y el contexto histórico social de manera crítico-reflexiva. El arte del siglo XX se transformó vertiginosamente con múltiples propuestas artísticas y pictóricas, desde la abstracción lírica, analítica, geométrica, cinética y minimalista. Por otro lado la figuración con el hiperrealismo, el *pop art* y otros estilos de la figuración continuaron reflexionando desde la apropiación.

Ante este panorama vemos transformaciones artísticas y pictóricas con el desarrollo de nuevas tecnologías, como la tecnología digital y los sistemas de comunicación global.

La noción de soporte pictórico se ha transformado a lo largo del siglo XX. Se ha reflexionado y cuestionado la normatividad de la tradición pictórica al estudiar la espacialidad, el material del soporte, los límites y los bordes del cuadro al aplicar el concepto de *interespacios* del políptico. Al reflexionar acerca del soporte pictórico, la pintura actual amplía la noción de espacio al construir polípticos, al hacer pintura urbana, al articular la pintura con el arte de la instalación. Al hacer instalación pictórica se modifica la noción de espacio de la pintura, ofreciendo vacíos y espacios pintados, es decir, una dinámica pictórica. Estas expresiones modifican la noción de espacio-pintura, de receptáculo delimitado por el borde, al marco o al *parergon* (Derrida, 2001). También vemos que la pintura virtualmente se expande y se articula con otras disciplinas artísticas que habían estado separadas por la normatividad surgida desde la tradición.

El sistema constructivo de la pintura digital se sustenta en la noción de *virtualidad digital*, el cual sugiere una pintura de la visualidad digital sin ser un objeto material, sino un algoritmo que graficado puede ser observado mediante el instrumental electrónico-digital. Este instrumental va desde el monitor, el proyector o su impresión en plóter. La estética de la pintura digital está constituida o realizada como un algoritmo, y por algoritmo entendemos una secuencia numérica codificada que puede ser reproducida o *clonada* por distintos medios de visualidad. La estética basada en el algoritmo permite mirar la obra en cualquier sistema digital que lo reproduzca, es decir, es una estética fundada en un código que puede ser reproducido, que está disponible en cualquier computador. Esta estética no pretende alinearse al campo de la stampa, la gráfica o la fotografía, ya que a diferencia de la stampa el algoritmo pretende ser un lenguaje común, por otro lado no pierde calidad ni se sustenta en la reproducción gráfica, ya que no comprende ediciones ni tirajes foliados. El código algorítmico no se altera ni se desgasta como las planchas de grabado. Así, aunque la llamada pintura digital aparentemente tenga elementos de pintura y de stampa, resulta ser una técnica nueva que tiene elementos de las artes tradicionales. Esta técnica permite la reproducción, y también, desarticular el aura de la obra de arte que Walter Benjamín nos ha mencionado.

Visto de este modo, el sistema constructivo de la pintura digital es una construcción virtual, y su recepción es posible a través de los medios digitales propios de la tecnología.

Producción de pintura digital.

Con el propósito de demostrar que se puede hacer pintura digital con propuesta, presentamos aquí los argumentos estéticos y procedimientos formales de mi producción pictórica digital.

En el proceso de esta investigación se elaboró y produjo obra digital por medio de *software* y herramientas de *hardware*, con los cuales se fue

produciendo pintura digital de formato medio (100 X 120 cm aproximadamente). Dibujando y pintando se construyeron imágenes que en algunos casos se imprimieron y en otros se expusieron en las redes sociales del ciberespacio. La obra producida no correspondía a la gráfica ni a la fotografía digital, ya que no se pretendía editar e imprimir carpeta alguna o tirajes con el criterio de la gráfica, por el contrario, se había creado como cuadro o pintura, por sus elementos formales, el manejo del color, sus texturas aparentes y acabados propios de la pintura. Por otro lado se pretendía fundamentar estéticamente la pintura digital, la cual supone desmaterializar el cuadro o la pintura: hacer un cuadro sin ser una pintura material y concreta. La propuesta estética pretende cuestionar los conceptos de *unicidad*, *aura de la pintura* y así también los sistemas de circulación como la galería y el museo al transitar por el ciberespacio. La virtualidad nos permite proyectar una idea o creación, aunque ésta se realice o no materialmente, nos permite ver una pintura aunque no se haya realizado. La pintura digital pretende ser una pintura sin serlo.

Los contenidos estéticos de mi pintura parten de la estética del posapropiacionismo y pretenden deconstruir no sólo la imagen sino también el soporte pictórico. Al cambiar el soporte de la pintura se cambia radicalmente la pintura.

La construcción de la pintura digital se hace de la siguiente manera: se inicia creando un archivo digital mediante algún programa para gráficos y pintura, se establecen sus dimensiones y resolución en megabytes, luego se estructura la composición con los elementos contenidos en la obra. Se procede entonces a dibujar y colorear la imagen como generalmente se hace en pintura analógica, pero en este caso es frente al monitor. Se producen volúmenes mediante contrastes de luz y sombra (modelando y modulando), se aplica color por transparencia y opacidad. Se usa una paleta virtual para hacer mezcla sustantiva y aplicar el color con pinceles virtuales. Cabe señalar que existen programas para pintar que contienen pinceles, espátulas y otras herramientas. Generalmente en

la construcción del cuadro digital se requiere el mismo tiempo que nos tomaría elaborar un cuadro de pintura analógica.

Una vez terminada la obra se procede a elaborar los distintos archivos en cuanto a resolución, según sea el propósito para el que lo vamos a usar, ya que no es la misma resolución y peso para sitios web y proyecciones (monitor o cañón) que para impresión en plóter. En el sistema constructivo de la pintura digital se puede elaborar cualquier acabado que se quiera, como un acabado figurativo, un acabado de trazo de gesto, o incluso abstracto. En algunas ocasiones es necesario importar alguna imagen por medio de un escáner para introducir efectos y acabados que se requieren para la elaboración de la pintura o el cuadro. También se trabaja con tabletas graficadoras con las que se construye un archivo digital que posteriormente podrá verse como una pintura y que se podrá hacer un *clon* para distintos usos, dichos *clones* pueden tener distinta resolución, dependiendo del uso al cual están destinadas las obras. En este trabajo se incluyen imágenes de la obra producto de esta investigación.

El soporte en la pintura digital es más que un archivo de algoritmo donde se gráfica, se pinta o se construye un archivo digital; es todo un sistema tecnológico, cultural y comunicacional donde fluye la cultura visual y las ideologías estéticas. El soporte digital es un archivo basado en algoritmos; no es sólo la pantalla de la computadora; ésta es sólo el medio para graficar y visualizar.

La elaboración de una imagen digital (o pintura digital) está condicionada al uso que le vamos a dar: si es una imagen para monitor o para proyección, sus registros cromáticos serán en el formato *RGB*, pero si se va a imprimir el archivo por medio de plóter, tenemos que convertirlo en formato *CMYK*. Ambos sistemas reproducen la sensación de color por medio de mezcla óptica, en el caso del *RGB* (red, green y blue) de monitor se reproduce un color sustrayendo o adicionando otro, la claridad u oscuridad del color se logra por aumento o disminución de la luminosidad. En el sistema *CMYK* (cian, magenta, amarillo y negro) se

imprime con puntos de cuatro colores, saturando o disminuyendo para dar la sensación de claro u oscuro. El acabado fino y la apariencia de la obra impresa en papel no es la del grabado, tampoco es la de la pintura convencional, pero indudablemente se obtienen resultados positivos.

En el caso de la pintura digital abstracta se pueden dar acabados de texturas, pinceladas y un sinfín de modalidades y apariencias pictóricas de manera virtual, esto depende de la propuesta estética.

La pintura digital se trabaja simulando los aspectos plásticos de la obra y los íconos de distintos estilos pictóricos, tratando de proponer una pintura deconstructiva que problematice desde la pintura.

CAPÍTULO 5. ARGUMENTOS ESTÉTICOS DE LA PINTURA DIGITAL

En este capítulo exponemos los argumentos que explican los motivos por los que se produce la pintura digital, los cuales provienen de la reciente crisis del arte de finales del siglo XX.

El arte conceptual radicalizó sus argumentos estéticos al usar el lenguaje como material artístico, esto se desarrolla en las décadas de los años sesenta hasta los ochenta (Osborne, 2011: 112-129, 176-189). Posteriormente, en la década de los noventa y hasta nuestros días cambió sus estrategias al usar la apropiación, la intervención y realizar instalaciones posconceptuales produciendo objetos que avizoran una visualidad que en algunos casos es efímera. Este arte posconceptual circula en los medios tradicionales, como museos y galerías. Lo que resulta contradictorio es que el arte conceptual y el posconceptual se destacaron por su activismo político de crítica al sistema cultural, y hoy vemos que muchas de estas propuestas parecen convivir con el sistema cultural.

Es necesario que tengamos presente que el arte conceptual hasta las manifestaciones más recientes derivadas del conceptualismo se han distanciado de la visualidad, recurren a fotografías, dibujos y videos para documentar y registrar sus trabajos para luego mostrarlos.

Nosotros, a diferencia de los conceptualismos, proponemos una obra-imagen o pintura-imagen que se encuentra desmaterializada, que puede circular por diversos medios y es independiente de los circuitos culturales.

Esta investigación no pretende ser un tratado de pintura digital con pormenores de procedimientos y recetas técnicas. Lo que se lleva a cabo

aquí es la recuperación de la visualidad en el arte, y en especial en la pintura, así como una búsqueda de espacios alternativos, aquellos donde la pintura se pueda ejercer fuera de los circuitos tradicionales. Se propone hacer pintura digital, no sólo con nuevos materiales y un sistema de circulación-recepción nuevo, sino que también proponemos otras propiedades plástico-visuales desde la virtualidad digital en el campo de la pintura, propiedades pictóricas desde la construcción de la forma y del color por sistemas, como el *RGB* y el *CMYK*, entre otros.

Debemos señalar que para la creación artística no existe un solo camino ni un método específico, sino que éste está determinado por el contexto social, cultural, histórico y estético, lo que se pretende aquí es que la obra resultante de la investigación-creación promueva experiencias sensibles y la reflexión en el espectador desde el ámbito de la virtualidad digital.

No se pretende sólo sustituir el pigmento por el pixel, o el color pigmento por el *CMYK* o el *RGB*, el soporte opaco por el monitor o cualquier otro método de mostrar la imagen pictórica, ya que no hay sustitución de viejos modelos pictóricos por unos nuevos, sino espacios alternativos donde aparece la pintura como virtualidad. Se halla entonces la pintura en un espacio cibernético, en monitores, impresa en papel, tela, vinilo o espectaculares, en donde se altera la noción de pintura.

Así, lo que proponemos es la producción de obra pictórica digital que opere en distintos caminos, que la pintura o el cuadro digital pueda desplazarse a otros soportes no tradicionales, que pueda viajar en la virtualidad. De modo que aquí no sólo se propone una pintura desestabilizadora al interior de contenido y forma, sino que la forma digital amplíe la noción de pintura, una pintura inmaterial, intangible, que se puede mirar pero que no se materializa en la forma tradicional. La virtualidad pictórica conlleva un simulacro, un simulacro digitalizado que a su vez supone una presencia pictórica, esto es, un soporte espacial, una estructura cromática, elementos matéricos, en síntesis, un cuadro.

Las categorías formales de la pintura se han originado desde la

pintura analógica, ahora en el campo digital, tienden a reconfigurarse en el ámbito de la virtualidad. El color, los materiales y las texturas aparecen como realidad, aunque sabemos que son fórmulas numéricas de luz, ceros y unos, que han sido traducidos por medio de programas a imágenes. Dichas categorías formales —espacio, color, forma, línea, mancha, etcétera— se pueden desarrollar a partir de efectos visuales para obtener características similares a las de la pintura analógica; con ello, las técnicas pictóricas tradicionales han sido simuladas por programas (*software*) que permiten construir una pintura.

Por otro lado, la pintura digital exige el conocimiento de la pintura analógica para generar los acabados, composición, cromatismo y elementos de apariencia matérica, como la textura y otros acabados.

Respecto al sistema constructivo de la pintura digital, ésta opera bajo el mismo principio que la pintura analógica, con principios de oposición de contrastes de color, ya sea de claro-oscuro, cálido-frío, intenso-atenuado, liso-áspero, transparencia-opacidad.

Como se sabe, la pintura digital opera con píxeles y no con pigmentos, como la pintura analógica. Lo que encontramos aquí es que al ojo se le engaña, ya que los píxeles producen un efecto de color debido a una mezcla óptica, de modo que el ojo combina los colores permitiendo la sensación de un espectro de color. Posiblemente en un futuro los espectros cromáticos de la tecnología digital amplíen su repertorio con nuevas formas de percibir.

En síntesis, en este capítulo podemos decir que la virtualidad es una opción para la pintura actual al presentarse como simulacro, donde se puede mirar pero no se puede tocar, lo cual conlleva a que su *aura* o fetichización de pieza única se disipe al no tener el objeto material *cuadro* o *pintura*.

En esta investigación se presenta obra digital producto del trabajo pictórico, y como toda investigación requiere resultados, y los resultados son la obra.

Finalmente podemos asegurar que la pintura —en su forma

analógica o digital— nos puede proporcionar una experiencia estético-sensible y nos puede hacer reflexionar, y ese, es el objetivo de todo arte.

Estrategia citacional en la obra realizada.

La práctica de citar o hacer referencia a otras obras o estilos artísticos se ha practicado con frecuencia en la Historia del Arte, y es una característica del arte desde los años 1950 hasta nuestros días. Esta estrategia de la cita en pintura se ha hecho un hábito común; la apropiación como forma de cita la podemos ver en el arte pop, el neoexpresionismo, la transvanguardia, el neo geo, el simulacionismo, el anacronismo, el hipermanierismo, el neomexicanismo y la abstracción ambigua, por mencionar sólo algunos casos.

Esta etapa donde aparece la práctica de citar o mencionar imágenes o distintos estilos supone un camino opuesto al del arte previo al siglo XX, que exigía la *originalidad*, *unicidad* e *innovación* en la producción de la obra pictórica.

A partir de la década de 1960 se comenzó a hacer más notoria la práctica de la cita en pintura y ya no se inventaban nuevos estilos o formas, en ese momento el artista se apropiaba de imágenes existentes y las mostraba, posteriormente se fueron apropiando o citando estilos. Todo ello con dos propósitos: parodiar o reflexionar y hacer relectura respecto al arte del pasado en el presente.

La práctica de la cita en el arte nos ha obligado a reflexionar y a estudiar los mecanismos con que opera, así como la manera en que se cita una obra. Gerard Genette (1989) expone las formas en que se da la traslación de una obra a otra, y nos explica los distintos tipos de procedimientos. Él llama a la transposición de un texto a otro intertextualidad e hipertextualidad y explica los distintos tipos de cita que se pueden señalar como los básicos: parodia, travestimiento y *pastiche*. De estos tres enunciados es posible ver modos intermedios que pueden

alterar o modificar el significado o sentido de una obra que se vale de una fuente.

Pues bien, Genette describe la intertextualidad como la presencia de un texto en otro, y la primera forma explícita es la *cita*, la menos declarada es la *alusión* y una tercera el *plagio*. En otro sentido, Genette describe los tres principales rasgos de temperamento de una transposición textual: la *parodia*, el *travestimento* y el *pastiche*. El primero, la parodia, consiste en retomar literalmente un texto conocido para darle una nueva significación; es una cita desviada. La segunda, el travestimento, es la transformación estilística con función degradante o burlesca. El tercero, el *pastiche*, es la transposición de un código a otro contexto, y puede tener características de seriedad o neutro.

Otra de las posiciones sobre el tema de la apropiación o arte por citas es la de Juan Martín Prada (2001), quien nos advierte acerca de las características de la estrategia citacional en el arte posmoderno, de su acción crítica y reflexiva, o de su rasgo neoconservador. Como estrategia crítica, ésta supone una relectura que conlleva una toma de conciencia y de rebeldía contra la institucionalización del arte, su comercialización y el consecuente desmantelamiento de su capacidad crítica. De su rasgo neoconservador nos comenta que algunos artistas prefieren mostrar en sus pinturas la parodia o el travestimento como sátira o burla.

Otro punto de vista es el de Fredric Jameson (1991), quien considera que la estrategia citacional en el arte es un recurso frente a una hiperrealidad que desborda en hipermanierismo, que desemboca en una ironía vacua, el mirar el pasado con la imitación de estilos muertos.

En el arte de las décadas de 1980 y 1990 se desarrolló una estética de la irrupción de lo fragmentario, de citas y alusiones fragmentadas incorporadas a otro contexto con distintos temperamentos en pintura, acerca de lo cual no nos extenderemos, sólo mencionaremos al neomexicanismo, donde encontramos varios ejemplos de intertextualidad, ya sea a través de la parodia, el travestimento o el *pastiche*.

El propósito del arte apropiacionista es poner en tela de juicio las nociones de *originalidad*, *unicidad* y especialmente la de *autoría*. La apropiación nos conduce a las prácticas de derivación, con variaciones desde muy sutiles hasta drásticas. Existe un repertorio que puede alterar la expresión de la cita, que va desde humorístico, satírico, irónico, polémico y serio. De esto se desprenden los deslizamientos que permiten en la obra receptiva contaminaciones e intervenciones, y pueden aparecer también otras expresiones como chistes, imposturas, alusiones, homenajes y caricaturizaciones.

La deconstrucción de Jacques Derrida (2007: 533-537) es otro de los conceptos en que nos apoyamos en el contenido de la obra pictórica digital que presentamos aquí. Derrida (2007: 447) explica que el corte es la irrupción en el texto fuente, es la extracción, y posteriormente el *injerto* (diseminación, indecible y el injerto) en el recipiente depositario de la diseminación de sentidos (Derrida, 2007: 533). Sobre este montaje se articulan dos imágenes y presupone un significado no visto anteriormente. Derrida inicia la deconstrucción en *De la Gramatología* al contraponer el habla frente a la escritura y mostrar las inestabilidades de una relación binaria.

Para ilustrar los esquemas en que está operando la pintura contemporánea a partir de conceptos como citas, apropiaciones, contaminaciones y confiscaciones, a continuación veremos una lista descriptiva de las estrategias estéticas en pintura.

Respecto a la pintura actual y los parámetros en que opera, Tony Godfrey (2010) nos comenta que dichos parámetros no son por corrientes, sino agrupados por afinidades; no por estilos, sino por características estéticas comunes entre las obras. Estos aspectos en común son las distintas estrategias implementadas en la pintura actual.

Dichas características son las siguientes:

- 1) La pintura que deconstruye el cuadro.
- 2) Pintura y fotografía: entrecruzamiento de lenguajes artísticos.
- 3) Abstracción pura: deconstruyendo la pintura del *color field*,

impurezas en los planos pictóricos y en el cromatismo.

4) Abstracción ambigua: contaminación entre tipos de abstracción.

5) Instalación pictórica y pintura de espacios: la pintura que se hace con polípticos y se expone dentro y fuera del muro. Una pintura que rebaza los espacios del muro-pared.

Vemos entonces el panorama en que funciona la pintura en el contexto actual. En esta investigación trabajamos bajo algunas de estas premisas, especialmente respecto a la apropiación y la contaminación. Pretendemos ir un poco más allá de la pintura tradicional, intentamos ir hacia la pintura virtual digital, donde ésta desmaterializa el cuadro y sólo queda la imagen y la visualidad de ésta. En esta investigación proponemos una pintura digital que es un algoritmo que se observa por medio de distintos dispositivos, y que promueve una recepción distinta a la de los circuitos convencionales (museos y galerías, por ejemplo).

Condiciones y posibilidades para la pintura digital.

Aquí señalaremos los aspectos que posibilitan argumentar la construcción de la pintura digital, e indicaremos que no sólo es un nuevo soporte técnico para la pintura y para el arte, sino desde una perspectiva más profunda, advertimos que con la revolución tecnológica digital de las comunicaciones, aparece un nuevo escenario que conduce a la globalización, el cual no es sólo un sistema económico, sino también son las relaciones sociales y culturales. Por esto consideramos que los factores que influyen en el arte digital son los siguientes.

1) En el contexto de las artes del siglo XX se dieron las transformaciones donde el concepto de autonomía del arte se presentó como resistencia ante las nuevas formas capitalistas de mercantilización de la cultura, y por esto surgen los lenguajes de la desmaterialización del objeto artístico y la pérdida de la visualidad. Con la estética posmoderna

surge el intento de recuperación de la visualidad del arte (neoexpresionismo y transvanguardia), y en especial de la pintura.

2) La globalización capitalista como sistema económico en acenso, después de la caída del socialismo real. Vemos aquí el desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación dentro del proceso de la reproducción ideológica de este modelo productivo.

3) El desarrollo de la comunicación digital, Internet y la infraestructura tecnológica de la comunicación a todos niveles.

4) Desarrollo del conocimiento a nivel global por medio de la virtualidad digital, la creación de bibliotecas, sitios web de información científica, la interactividad para la creación de espacios científicos y culturales. Las redes sociales que impactan política, social y económicamente. Espacios para la circulación y recepción del arte y el conocimiento.

5) Los problemas que se originan con las transformaciones del acenso de la globalización capitalista y la revolución tecnológica digital son el desarrollo desigual en lo social para quienes no tienen acceso a la tecnología y la riqueza. El problema de la reproducción ideológica en lo social, la enajenación en la industria del entretenimiento digital.

Este panorama nos permite advertir que estamos en una época de cambios y transformaciones donde todavía tenemos, en el campo del arte, prácticas artísticas posmodernas, de la estética conceptual y de la resistencia de la autonomía del arte al sistema capitalista. Ante esta situación, el arte digital que se produce en Internet y en las redes sociales, es un arte activista y de resistencia; interviniendo sitios web, confiscando información, un arte antimercado, el hacktivismo tecnológico, el *blog-art*, el *software art*, el arte generativo, el arte multimedia y la interactividad, entre otras modalidades.

Ante esta situación social y tecnológica podemos asegurar que están dadas las condiciones materiales e históricas para hacer una pintura digital, ya que no sólo es un soporte tecnológico, sino un nuevo escenario social que se vale de la virtualidad para construir otro espacio

para las relaciones humanas. La pintura puede aprovechar ahora este nuevo espacio con una pintura digital y virtual que desmaterializada permite conservar la autonomía crítica del arte y especialmente, recuperar la visualidad del arte sin comprometerse ante la comercialización, ya que los espacios en el mundo digital tienden a ser de dominio colectivo.

La obra que presentamos en esta investigación es una muestra de la pintura que se puede hacer con la tecnología digital. Esta obra funciona todavía bajo la influencia de la estética posmoderna, y sabemos que esta posición estética puede cambiar y en un futuro se harán otras expresiones artísticas, pero consideramos que las nuevas tecnologías serán material para el arte.

Justificación de la obra que se presenta.

En este apartado vemos tres etapas de la producción de obra que se presentan en esta investigación. En la primera parte mostramos imágenes de la instalación pictórica, y tiene especial importancia porque es el inicio de la experimentación-investigación respecto al soporte pictórico y la espacialidad de la pintura más allá del cuadro; esto dará paso a la investigación de la pintura en el soporte digital y la virtualidad de la pintura.

Comenzaremos estableciendo algunos términos tomados del campo de la escultura, como la noción de espacio positivo y espacio negativo. Por espacio positivo nos referimos al espacio contenido dentro de la obra; en este caso al espacio desarrollado dentro del cuadro. El espacio negativo es el que está fuera del cuadro, pero que se relaciona con la obra pictórica, que se articula ya sea por los materiales y por la proximidad al cuadro, como es el ejemplo de la obra *Bosque mágico* (Imagen 1), donde aparece un políptico con imágenes pictóricas de fragmentos de un bosque. A los cuadros les acompañan conjuntos de

ramas amarradas, y en la parte inferior hay un tronco. En esta obra vemos la relación entre la pintura y objetos relacionados con el bosque.

A diferencia del espacio cubista, que contenía todos los ángulos y objetos al interior del cuadro, nosotros desdoblamos el espacio del cuadro hacia fuera y lo llevamos al ámbito de la instalación, donde lo extrapictórico se relaciona con lo pictórico. El espacio de la obra es un espacio real; la obra es en parte pictórica y en otra parte son objetos seleccionados que producen una espacialidad articulada con lo pictórico, dando por resultado la ampliación del espacio de la obra.

La propuesta de la obra no sólo rompe con la espacialidad pictórica sino que, además, con la normatividad de la disciplina pictórica que consideraba a la pintura como un sistema espacial cerrado. Otros dos ejemplos de esto mismo son *Antinomia entre lo artístico y lo estético* (Imagen 2) y *Peregrinación Ceremonialista* (Imagen 3). *Antinomia entre lo artístico y lo estético* se propuso no sólo desdoblar el espacio pictórico más allá del cuadro, sino también cuestionar la distinta experiencia que produce lo representado (la pintura) y lo presentado (la tierra y las piedras puestas en el piso frente al cuadro), es decir, entre lo artístico hecho por el hombre y la naturaleza (la tierra y las piedras). La obra no ofrece respuesta; es el espectador quien concluye dónde está la experiencia del goce sensible entre lo artístico o lo estético. Debemos aclarar que lo estético (una puesta de sol, unas flores, etcétera) no son objetos producidos por el artista, pero pueden producir el goce sensible: en cambio lo artístico es algo hecho por el artista, y su propósito es provocar la experiencia sensible.

En *Peregrinación Ceremonialista* también encontramos la reflexión entre lo artístico y lo estético. Adicionalmente encontramos en la representación pictórica huellas de pies; dichas huellas fueron hechas caminando con pintura sobre el cuadro, sobre la representación realista de la tierra. En el frente del cuadro se encuentran una carpeta de tierra, una vasija y pigmento rojo en polvo. La obra hace referencia a la migración, pero en vez de recurrir al sistema de la alegoría narrativa de la

tradición pictórica, mostramos una pintura que es un espacio simbólico para eventos pictóricos que muestran la migración por medio de una caminata pictórica.

Como resultado de esta etapa y conjunto de obras se comenzó a estudiar y explorar el campo de la tecnología digital, sus características técnicas y aspectos visuales de la representación en el campo de la virtualidad. Esta etapa comenzó desde el año 2000, aunque cabe señalar que ya desde los años noventa venía realizando estudios sobre la estética deconstructiva y aplicando la apropiación e intervención como estrategia pictórica. Como consecuencia de esto, las primeras pinturas digitales se comenzaron a realizar con *hardware* y *software* de la época, las cuales han avanzado vertiginosamente. Respecto a la estrategia del lenguaje artístico implementado en la obra digital, se continuó practicando una pintura neorromántica como modelo pictórico. El Romanticismo se distinguió por ser un movimiento que se opuso a la rigidez normativa de la racionalidad ilustrada y al neoclasicismo. En los rasgos iconográficos de la obra pictórica que presentamos se distingue el uso de la pincelada gestual y emotiva.

En cuanto a lo temático, acudimos a la recuperación de temas antiguos (medievales y de civilizaciones perdidas) y respecto al tratamiento de los motivos, recurrimos al *collage* y no a la alegoría narrativa. Como ejemplo de esta primera producción de obra digital encontramos pinturas que recuperan las temáticas de la literatura de Shakespeare, Byron y los artistas viajeros en América (Imágenes 4, 5, 6, 7, y 8).

La transición del arte analógico al digital implicó alterar algunas estrategias pictóricas como el *collage*, *combine painting*, la serialidad, la asociación de materiales e imágenes. Éstos había que traducirlos al nuevo soporte digital, por lo que era necesario trabajar con imágenes destacando la visualidad, texturas, color, acabados y formas para lograr una pintura fragmentaria que recupera estilos, técnicas y acabados típicos de las fuentes citadas para trasladarlos a la virtualidad digital.

Mencionamos los polípticos de la instalación pictórica, de lo fragmentario de la realidad, y dijimos que movimientos anteriores habían utilizado procedimientos y técnicas nuevas que no estaban incluidas en las normas tradicionales de la pintura, como la incorporación de objetos. Esto había que traducirlo al lenguaje digital, es decir, a imágenes. Para esto recurrimos al montaje y al injerto, y a la asociación de imágenes para articular la gramática y la sintáctica de las obras. Para ello nos servimos de recuadros y montajes. También había que dotar de veracidad a las imágenes que evocaran estilos artísticos diversos.

La asociación de imágenes es utilizada aquí bajo el principio de que asocian ideas en un discurso cerrado, contenido en su interior, a manera de cuadro pictórico; ya que el sistema de archivo digital exige un solo documento binario en megabytes. Las diferentes imágenes tienen distinta procedencia, generalmente provienen del inventario del arte y de la cultura popular. La asociación de cuadros por montajes permite ver varios momentos que remiten a un tema. De esta manera no recurrimos a la alegoría o narrativa que tienen por tarea ilustrar o describir un tema de manera lineal, sino que recurrimos a fragmentos que nos comentan conceptos. La asociación de imágenes simbólicas o conceptuales nos remiten a temas de manera conceptual.

En el campo de la virtualidad digital ya no existe vínculo con la espacialidad material, sino que nos conduce a ideas y conceptos concernientes al campo digital, donde cada imagen tiene sus propiedades iconográficas de estilo o lenguaje que, contrapuestos con otra imagen, nos conducen a dos vías. La primera, como es el caso de citar el estilo del romanticismo (pincelada gestual o expresiva), nos conducen a describir distintos momentos o escenas de un tema más amplio. El segundo caso, el de contraponer dos o más imágenes de estilos diferentes, nos conducen al esquema binario de la *deconstrucción*, donde imágenes opuestas por estilos, pero relacionadas temáticamente, nos muestran las oposiciones de un evento o tema que sugieren lo *indecible* y el *entre* espacio de dos imágenes que remiten a evidenciar la oposición de un

enunciado (Derrida, 2007). Como ejemplo de esto podríamos ver la oposición entre el estilo del barroco colonial y el arte pop (Imágenes 11,12, 13, 14, 15 y 16).

Los cuadros como *Penitencia I* y *Penitencia II* (Imágenes 9 y 10) desarrollados por asociación de imágenes, a manera de recuadros donde las imágenes citadas o apropiadas nos remiten a dos fuentes: La primera al claroscuro de la pintura colonial, con fragmentos que sugieren anatomías provenientes de los martirologios de la pintura novohispana. La segunda son los motivos abstractos ambiguos donde se contaminan los campos de color con elementos decorativos.

El arte abstracto (Greenberg, 2002), al igual que otros movimientos opuestos, como el conceptualismo (Osborne, 2011: 18-23), tuvieron como propósito en su evolución contraponerse unos a otros. La abstracción es un campo de la pintura que se inicia con las vanguardias históricas (Constructivismo y Suprematismo) y constituye un género pictórico a lo largo del siglo XX, donde la pintura reflexiona sobre sí misma. En sus inicios la abstracción arranca con un enfoque analítico, purista, hasta desarrollarse con el *action painting*, el *color field* y el informalismo lírico, en una abstracción expresiva y emocional.

A su vez, los movimientos conceptualistas de los años sesenta se radicalizaron mediante tendencias como el *fluxus*, el *happening*, *body art*, *land art*, *performance*, el arte Povera y el posconceptualismo donde, a grandes rasgos, proponían la interactividad, la negación de la realización material de la obra, la negación del significado intrínseco de la forma visual y la negación de la autonomía de la obra de arte (Osborne, 2011: 18-23). Otro de los aspectos de las vertientes del conceptualismo fueron el activismo político y la crítica a la institucionalización del arte.

Dentro de las prácticas del conceptualismo encontramos algunas estrategias que sobresalen, como la serialidad, la palabra y el signo, apropiación e intervención, las cuales hemos retomado para la producción de obra y contraponerla con la abstracción y sus campos de color, pureza y visualidad.

En esta investigación, y bajo los argumentos de la deconstrucción, la producción de obra se realiza contraponiendo los principios estéticos de las corrientes, los lenguajes artísticos y la recuperación de la visualidad. Por otra parte, nos propusimos contaminar la pureza de la abstracción con elementos decorativos. También recuperamos la fragmentación como elemento gramatical y sintáctico de la obra. Lo que proponemos es una pintura que cuestiona y reflexiona sobre el sistema de normas en que operaban los movimientos del arte de posguerra o de la modernidad tardía.

No proponemos una nueva argumentación que intente superar las tendencias anteriores. Partimos de una estética de la apropiación, intervención y contaminación que permite evidenciar las contradicciones de la lógica de la estética de la modernidad, la cual estuvo basada en tratados, manifiestos y normas que parecían superarse unas a otras. Lo que proponemos ahora lo hacemos desde la virtualidad digital, donde no hay objeto, sólo la imagen que nos muestra una pintura digital que recupera la visualidad y que nos orienta a reflexionar acerca del modelo cultural de la modernidad.

En la obra que presentamos se puede ver que está desarrollada por series; por ejemplo, la serie relacionada con el saber (*La llegada del saber*, Imagen 19) es un políptico que sugiere significados sin describirlos gráficamente, como es la forma de la cruz donde están colgados o dispuestos los cuadros. *Lecciones de arte* (Imagen 18) es una pintura construida con fragmentos, recupera la visualidad y distintos estilos como el barroco, el mosaico y el goteado de la abstracción.

Ibid. (Imagen 20) tiene elementos conceptuales al aparecer en la imagen la palabra *Ibid.* y la imagen de una piedra labrada con diseños barrocos que emergen del claroscuro de una sala de museo. La obra hace referencia al modo en que se muestra el saber en los museos.

Estratos (Imagen 17) de la serie *Acumulación del signo*, recupera estilos y contamina lenguajes, tanto lo figurativo como la abstracción. La obra está dividida en dos secciones: una muestra la acumulación del

signo vista en un museo, y la otra es una ambigrafía abstracta, donde lo abstracto se mezcla con lo decorativo.

De la serie de cuadros *Mikipantli* (Imágenes 13 y 14) vemos versiones de cuadros donde se altera e intervienen imágenes del *tzompantli* con las orejas del ratón Mickey Mouse confrontadas con azulejos decorativos. Esta serie de obras tiene un sentido satírico y paródico.

De la serie de pinturas *Recordando a Zurbarán* (Imágenes 15 y 16 Frijoles) se muestran varias pinturas; son obras trabajadas por medio de la seriación (imágenes que se repiten) y es una clara alusión a la obra de Andy Warhol confrontadas con la pintura de Francisco de Zurbarán; en esta serie se puede advertir un montaje por medio del *pastiche*, con el cual no sólo se cita la imagen de la lata de sopa, sino además los estilos del claroscuro y el del arte pop.

En la serie *Para olvidar* (Imágenes 23, 24 y 25) se implementa la cita a la seriación típica del arte pop; esta vez son latas de cerveza consumidas, y son una clara referencia al acto de olvidar por medio de bebidas alcohólicas. El planteamiento de la serie deja abierta la interpretación al espectador: si el olvido es por los proyectos o relatos históricos de emancipación o por alguna pena personal. También es una forma de expresión irónica dirigida al arte de la modernidad.

Por último, la serie de pinturas *Op oops* (Imágenes 21 y 22) remite al arte óptico con efectos visuales a partir de relieves barrocos que ofrecen juegos visuales. El espectador tiene que descubrir que detrás de los efectos de ritmos visuales se esconde la forma de diseños fitomórficos barrocos; con esto advertimos el uso del palimpsesto (Genette, 1989), donde se oculta un doble discurso. Por otra parte, el juego del título de la serie de pinturas hace referencia al arte óptico de juegos visuales del cinetismo. La expresión *oops* es de origen estadounidense, y se refiere al acto de cometer un error involuntario. Las obras de esta serie tienen un sentido satírico, el aparente error de sustituir los diseños ópticos por formas barrocas es un acto deliberado y no un error involuntario, por lo

que la expresión *oops* tiene un doble sentido, ya sea el de un error o un acto premeditado de carácter cómico. Algunas de las obras de esta serie se presentan a manera de dípticos donde encontramos un juego de contaminación entre el cinetismo y la abstracción ambigua en la que se pueden descubrir elementos figurativos.

La investigación-producción de obra tiene sus orígenes en una etapa previa a esta investigación; lo que hemos hecho aquí es implementar la producción pictórica en el soporte de la virtualidad digital, con el propósito de desmaterializar el cuadro e irrumpir en el mundo del arte con una propuesta que desmaterializa la pintura para evitar su debilitamiento crítico en las instituciones del arte.

Del mismo modo que las redes sociales e Internet han democratizado el saber y la comunicación al permitir que la gente construya el conocimiento colectivo y su libre acceso, nosotros intentamos también democratizar el acceso al arte por medio de las tecnologías de la comunicación digital haciendo pintura digital.

La realización de la obra por series fue desarrollada con un orden más o menos cronológico, esto se debe a que cada cuadro nos lleva a otra obra. Por ello se realizan obras de manera simultánea, ya que, al realizar una obra ésta sugiere ideas para una nueva, de modo que a veces se realizan varias obras de modo simultáneo. También es necesario mencionar que una serie es una idea que puede tener distintas composiciones o versiones que nos conducen a diferentes resultados.

En cuanto a los aspectos técnicos del soporte digital, podemos comentar que son similares a los de la pintura analógica; claro está, con la diferencia de que son materiales distintos y procesos diferentes en la construcción del cuadro.

CONCLUSIÓN

Con el desarrollo de la tecnología cibernética de los años sesenta hasta nuestros días, hemos visto muchas transformaciones en las comunicaciones, el arte se ha mantenido relacionado con las tecnológicas, al principio produciendo obra gráfica y posteriormente con el desarrollo tecnológico de la internet, se abrieron muchos espacios para el arte, principalmente en dos líneas: una preocupada por los llamativos efectos del medio digital y otra, en la línea de la crítica social y política. La primera se fundamenta con propuestas basadas en los efectos visuales del llamado new media art. Los segundos, más austeros en la visualidad y orientados a la internet, se han ocupado en la denuncia y el cuestionamiento de las estructuras económico políticas por medio del Hacktivismo, denunciando los abusos del poder político y económico.

El arte digital es muy amplio, las propuestas artísticas son muy variadas, por otro lado vemos que el arte mantiene una relativa autonomía crítica reflexiva. La *autonomía del arte*, herencia de la modernidad ilustrada *de la finalidad sin fin* y del idealismo, propició la actitud crítica y reflexiva que a veces parece ser eliminada y calificada de utópica o absorbida por un sistema cultural de innovación – obsolescencia que desmantela su potencial crítico.

La globalización capitalista y la revolución tecnológica en las comunicaciones han generado un nuevo escenario que no podemos ver con entusiasmo, sino más bien con reservas. El capitalismo global no promete equidad, sino que augura una forma ampliada de desarrollo desigual. Los medios de comunicación de Internet prometen una globalidad informada, una economía del conocimiento, pero esos mismos medios pertenecen a los monopolios y corporaciones del capitalismo ampliado que controlan la información y el saber.

El arte posmoderno en todos los campos de la expresión artística se ha manifestado con distintas posiciones, ya sean neoconservadoras o de

franca crítica a la modernidad logocéntrica que ha mostrado inequidad y barbarie. Es comprensible el desencanto a los proyectos emancipatorios, así también, es comprensible la estética de la resistencia como protesta a los sistema institucional del arte y de la cultura que reproduce un sistema burgués.

La propuesta que hacemos de la pintura digital, es una propuesta de la estética de la resistencia y de la recuperación de la pintura por la vía de la visualidad. La pintura digital no pretende ser una innovación sino una recuperación de lo pictórico.

En México y Latinoamérica se vivió un siglo XX de cambios y transformaciones, cambios que implicaron lo social y lo artístico. El estado mexicano consolidó su imagen cultural con el muralismo y la escuela mexicana de arte. Posteriormente, con la demagogia del discurso político desgastó e institucionalizó el arte. Los movimientos artísticos posteriores se dedicaron a cambiar y a proponer estrategias nuevas y distintas. Algunas de ellas, pertenecientes a la generación de la ruptura, con argumentos acertados, y otras por el contrario con una extrema incapacidad, intentaron reorientar la cultura del país. Un país que ha intentado emanciparse y que, habiendo intentado entrar a una modernidad, de pronto se encuentra ante los debates de la crítica posmoderna.

Desde mediados del siglo XX, en el campo del arte en México vemos transformaciones en los paradigmas artísticos. Se pasó de la creación e invención de lenguajes artísticos a la estética de la apropiación y la intervención con pretensiones deconstructivas, en algunos casos con mayor mérito que en otros. El arte mexicano tiene méritos y defectos, desafortunadamente espera siempre legitimación de su hacer por parte de las instituciones.

En 1973 la entrada de México al mundo de la alta tecnología aplicada al arte fue sólo un discurso. Manuel Felguérez anunciaba el nuevo arte de las tecnologías e implementó, en la Escuela Nacional de Arte Plásticas de la UNAM, un plan de estudio orientado al arte

cibernético cuando en esa época no se contaba con el instrumental tecnológico en el país para producir el arte nuevo.

Por otra parte, los artistas de los *colectivos* intentaron hacer un arte conceptual que cuestionaba la *autoría*, la *galería* y el *museo*. El neomexicanismo como oposición neoconservadora posmoderna propuso la estética del pesimismo y la parodia. Todo esto mostraba el agotamiento del proyecto logocéntrico de la modernidad en el ámbito de la cultura.

Ante el escenario de los nuevos medios digitales de comunicación, las nuevas tecnologías se nos han presentado como nuevos instrumentos para la pintura.

Esta investigación no ha pretendido ser un manifiesto artístico, no propone innovación alguna ni intenta ser un tratado de procedimientos de pintura digital, sólo propone una pintura digital con la investigación teórico-práctica de mi obra y del taller de arte digital en el que he trabajado. Así pues, se ha partido de la pintura analógica y se ha trasladado al ámbito digital, a un soporte distinto, con la intención de enfrentar problemas que encontramos en el campo del arte, como la recuperación de la visualidad, la circulación-recepción de la obra y poner la pintura en el terreno digital, donde la pintura escapa al control de la comercialización del arte.

Al enfrentar estos problemas lo hacemos por medio de la desmaterialización del cuadro al volverlo virtual. La digitalización implica hacer un algoritmo, convertir la obra en una secuencia numérica que la hace susceptible de copiar, borrar o alterar, ya que no es un objeto cerrado, sino que permanece como objeto abierto. La pintura digital no pretende apoyarse en la estética de la *interactividad*, esto se deja en manos del público. Al mismo tiempo, el archivo de pintura digital puede ser transformado en distintos formatos, tamaños y copiarse en diferentes soportes como papel, tela o algún otro material. Sin embargo, esto no implica hacer obra gráfica, ya que no es su propósito la reproducción de

las obras, aunque se pueda imprimir la obra en copias. La pintura digital es una secuencia numérica, un algoritmo y no existe el objeto único.

En síntesis, los factores que influyen en esta propuesta de la pintura digital son cuatro.

1) Recuperar la visualidad de la pintura frente a otras prácticas artísticas, como las manifestaciones conceptuales, arte procesual, el *performance* y el *new media art*.

2) Recuperar a la pintura de los mecanismos institucionales de circulación y recepción que debilitan sus capacidades comunicativas.

3) Permitir la objetivación del trabajo pictórico en un ámbito de recepción que no esta sometido a los aparatos ideológicos.

4) Mostrar la producción de obra pictórica digital de esta investigación como ejemplo y prueba de que se puede hacer pintura digital de propuesta actual.

Ante este panorama se propone una alternativa dentro del terreno de la pintura, como es el caso de la pintura en el soporte digital, que no representa sólo la elaboración de imágenes o un cambio de materiales. En todo caso, representa una desmaterialización del cuadro preservando la imagen, una desmaterialización que se preserva en el sistema numérico matemático que se traduce en gráficos.

El concepto *virtualidad*, utilizado en diversos campos, nos sirve en esta investigación para mostrar la pintura virtual: el cuadro sin el cuadro. Por ello, proponemos mirar el cuadro a través de distintos dispositivos tecnológicos, como monitores, televisores, proyectores o impresiones. Aquí no se está proponiendo una nueva pintura, se está proponiendo un nuevo soporte con nuevos materiales. Se plantea la pintura desde otro ángulo: desde la virtualidad, desde lo plausible. De allí el título de esta investigación: *La pintura digital*, que puede ser una posibilidad sin negar otras artes.

La pintura digital es una virtualidad que nos puede conducir a la experiencia estética, aunque quizá tendrá que competir con un mercado de imágenes o con la lucha ideológica en la esfera de la virtualidad.

En la actualidad el proceso del arte ha tenido que reducir la visualidad por la desmaterialización del objeto artístico o por el arte conceptual. Nosotros entendemos este proceso y no condenamos a las corrientes conceptual, procesal y objetual del arte. Lo que sí podemos hacer es proponer un soporte digital virtual que permite recuperar la visualidad en el campo de la pintura sin comprometer la capacidad crítico-reflexiva de la pintura.

La obra que aquí hemos presentado no existe en algún soporte material, son obras que sólo existen como archivo digital, como peso y tamaño en megabytes, como códigos algorítmicos.

LÁMINAS

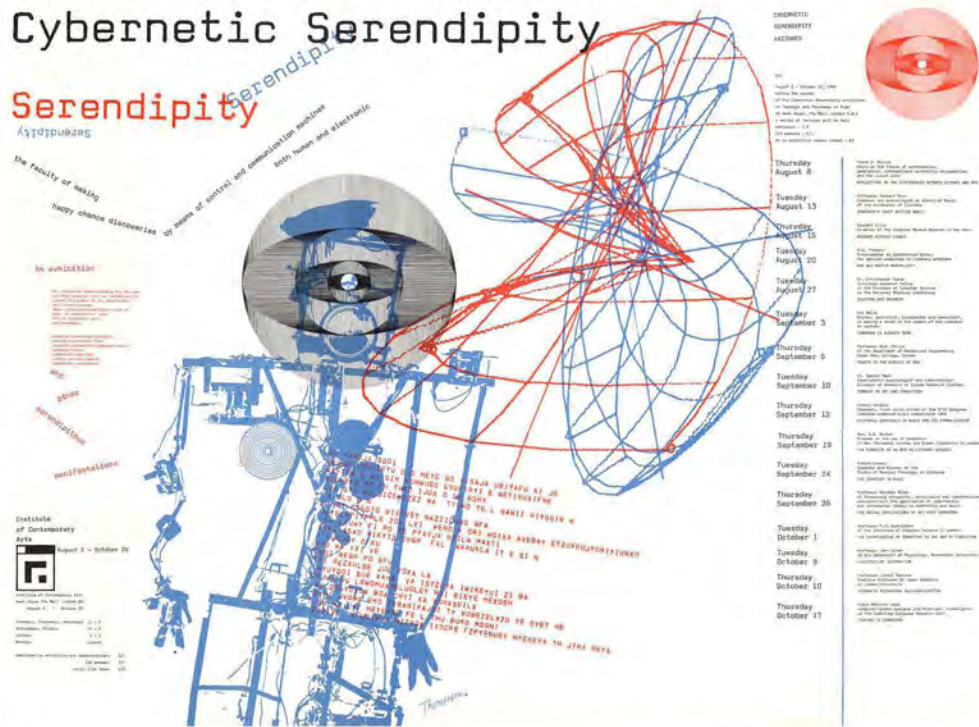


Lámina 1
 Cartel del programa de Cybernetic Serendipity realizado en Londres en 1968 en el Instituto de Arte Contemporáneo que marco el inicio de la relación arte y cibernética.

o
 rio
 roi
 oro
 orior
 orion
 rionoir
 ronronron

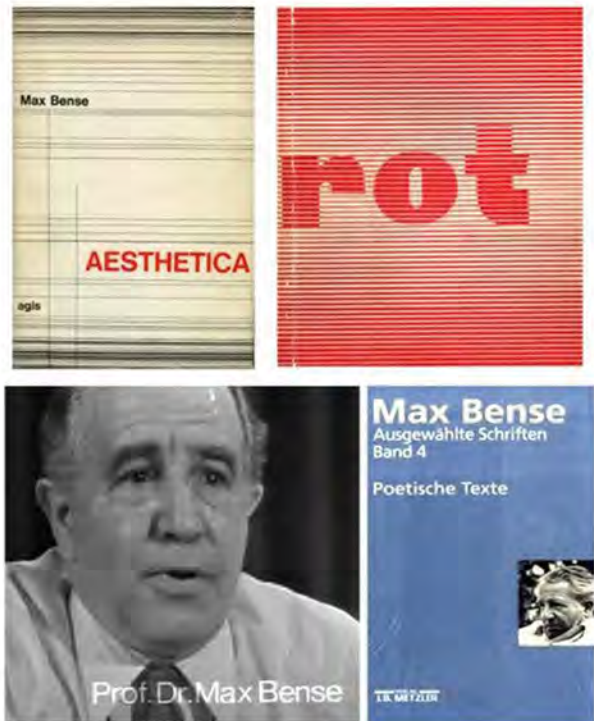


Lámina 2
 Imágenes en collage de Max Bense y Portadas de sus libros que promueven la relación de arte y cibernética a partir de la década de 1960.

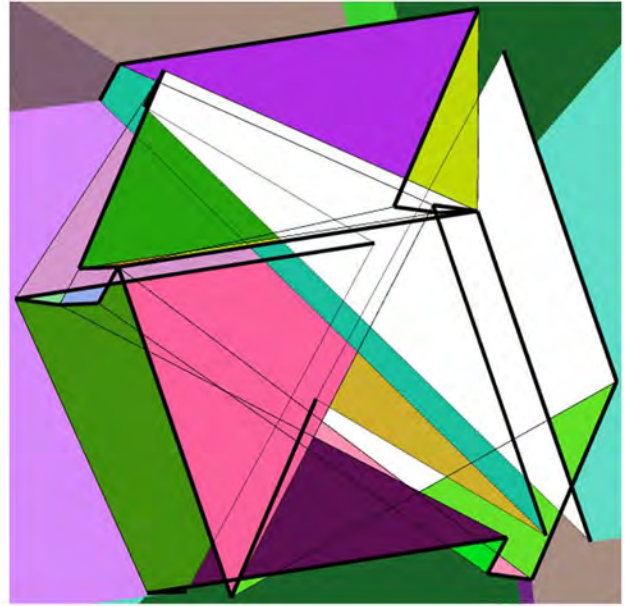


Lámina 3
Manfred Mhor imprimiendo obra gráfica por computador y ploter, a la derecha obra impresa, 1970.



Lámina 4
Manuel Felguerez
Diseño por computador e impreso serigráfico, 1979.

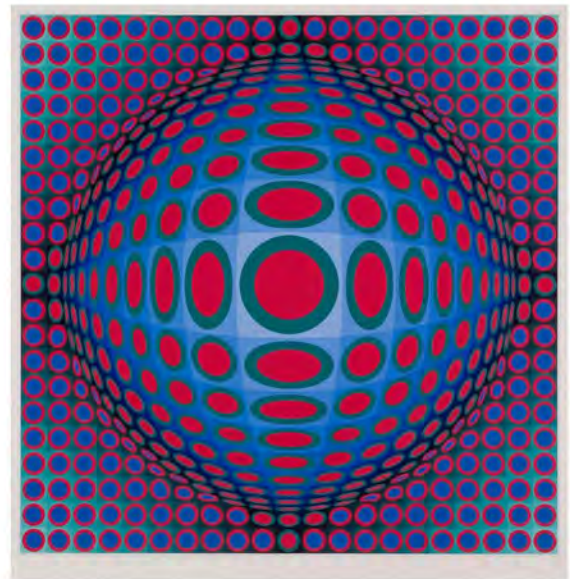


Lámina 5
Victor Vasarely
Diseño por computador e impreso en serigrafía, 1970.

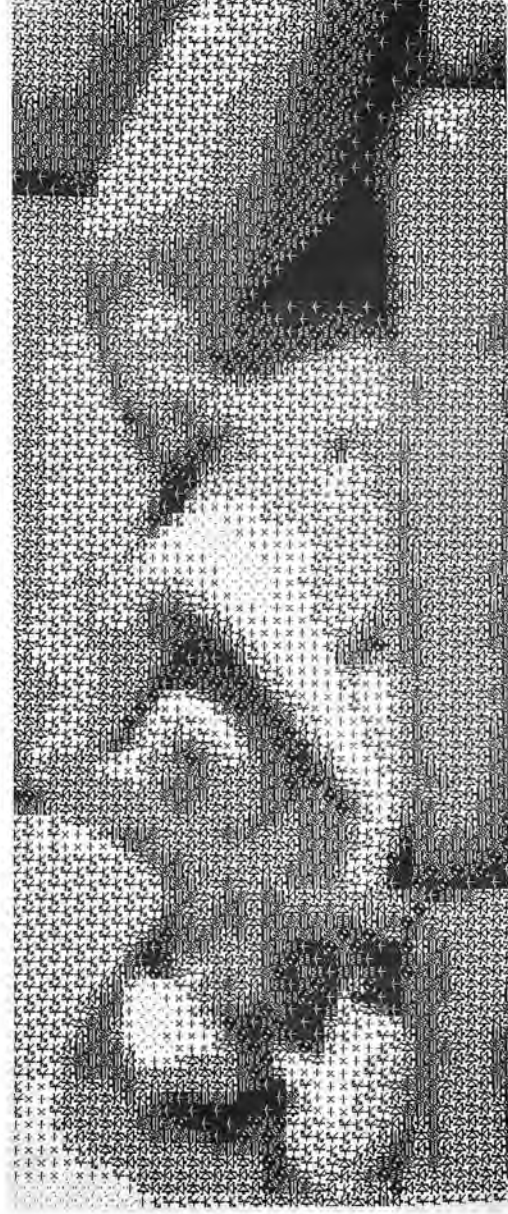


Lámina 6. Kenneth Knowlton y Leon Harmon, EE. UU.
Studies in Perception, 1966. Impresión fotográfica sobre papel.
Colección del Philadelphia Museum of Art, EE. UU. 1966.

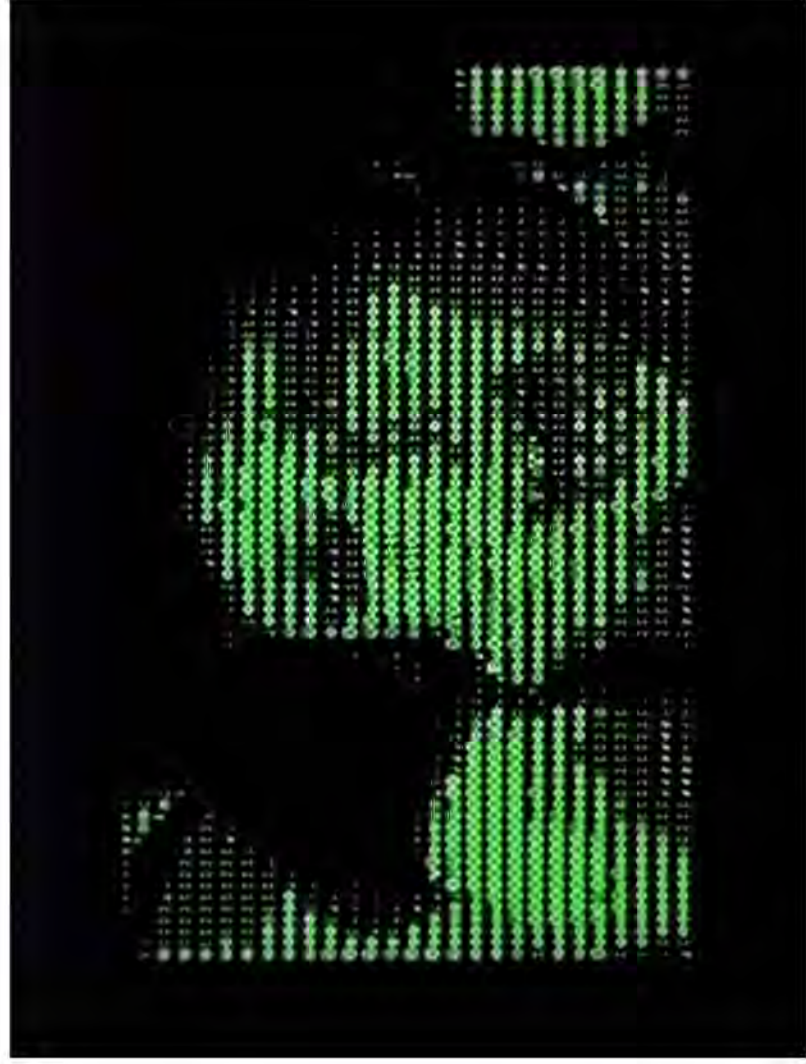


Lámina 7. Vuk Cosic, Eslovenia. Software, ordenador y pantalla, 1999.

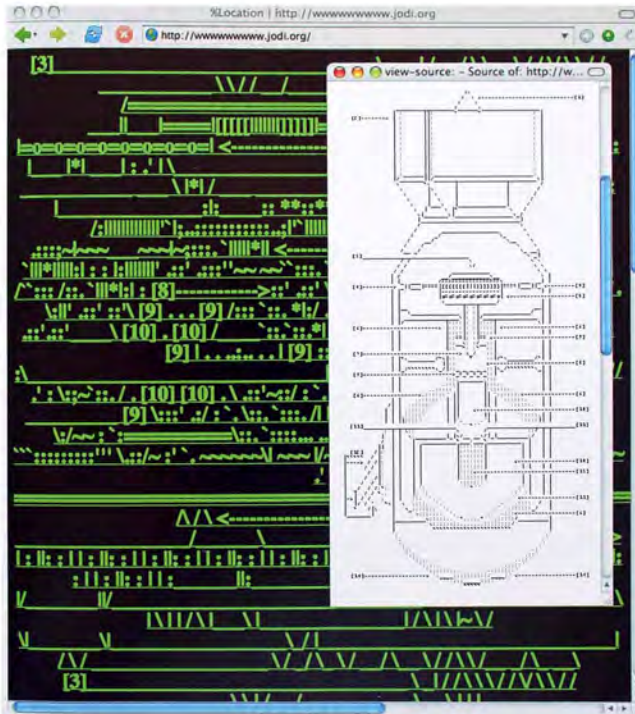


Lámina 8
www.jordi.org
 Instructivo de la Bomba Atómica
 Net Art, Conceptualismo y estética del glitch
 o estética del error. Joan Heemskerck y
 Dirk Paesmans, 1995.



Lámina 9
 Lo Público y lo privado
 1 año mostrando la vida diaria de
 Mike Sarf y Tim Whidden
<http://turbulence.org/Works/1year>,
 2004. Performance.

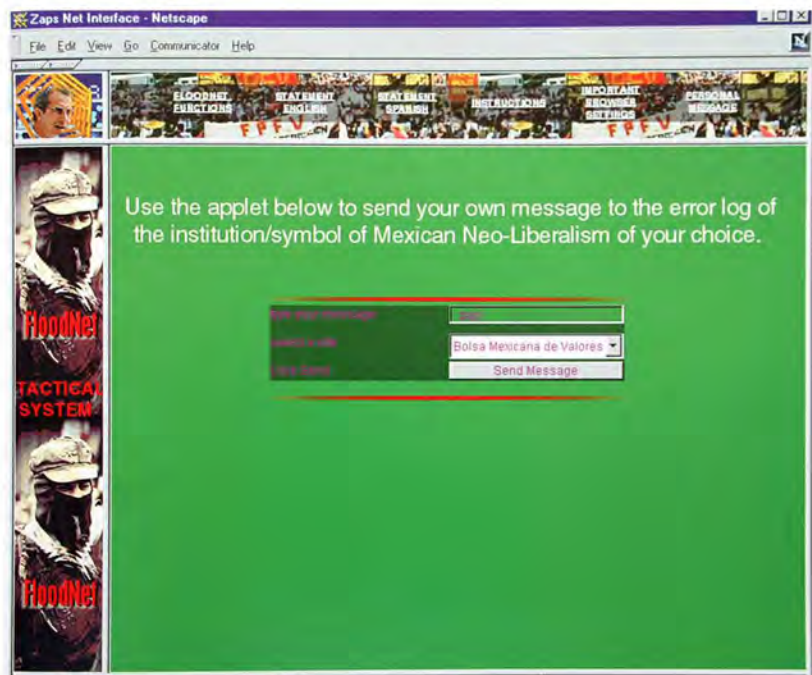


Lámina 10
 Zapatista Tactical Flood
 Net Electronic Disturbance
 Theatre. Arte y Política
 en línea, 1998.
www.thing.net

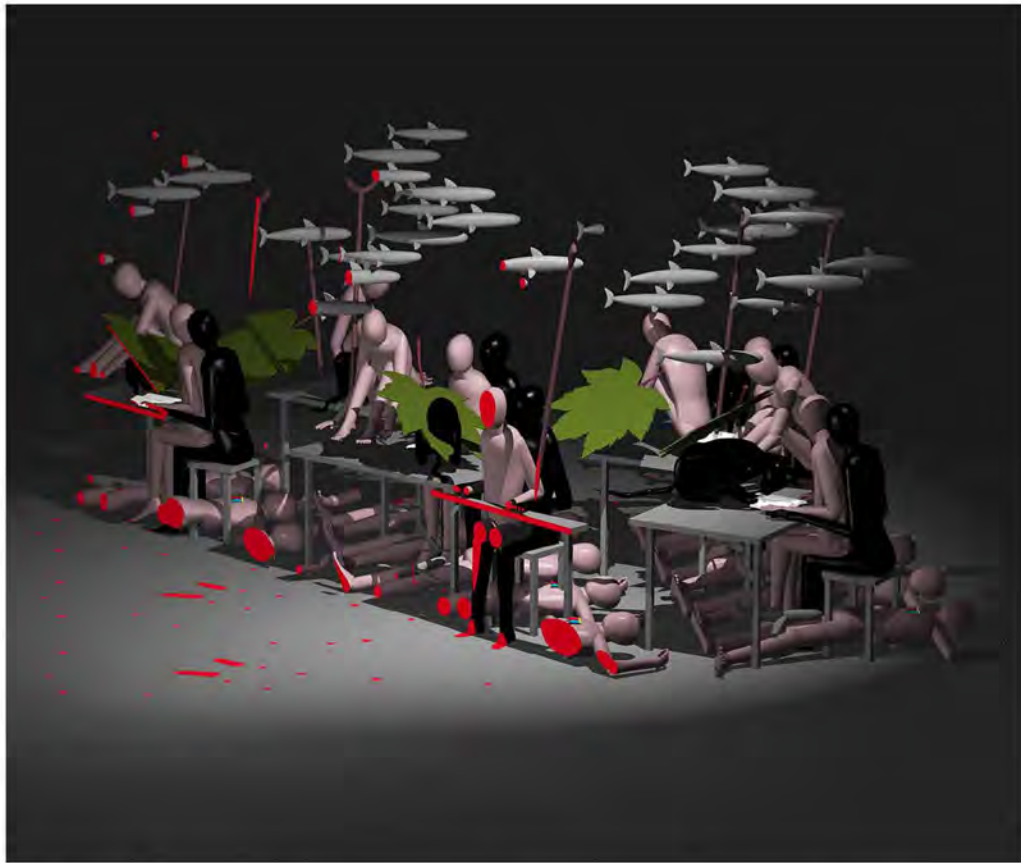


Lámina 11
Yves Netzhammer, Subjetividad de la repetición, Proyecto A/42
Animación, Suiza, 2007.



Lámina 12.
Miao Xiaochun, El Juicio Final en ciberespació, fotografía digital, China, 2006.

Lámina 13
Peter Kogler
Instalación
Ars
Electrónica
Center,
Linz,
1999.



Lámina 14
Rafael Lozano Hemmer
Vectorial Elevation 1999
Espectáculo Público
México
<http://www.alzado.net>

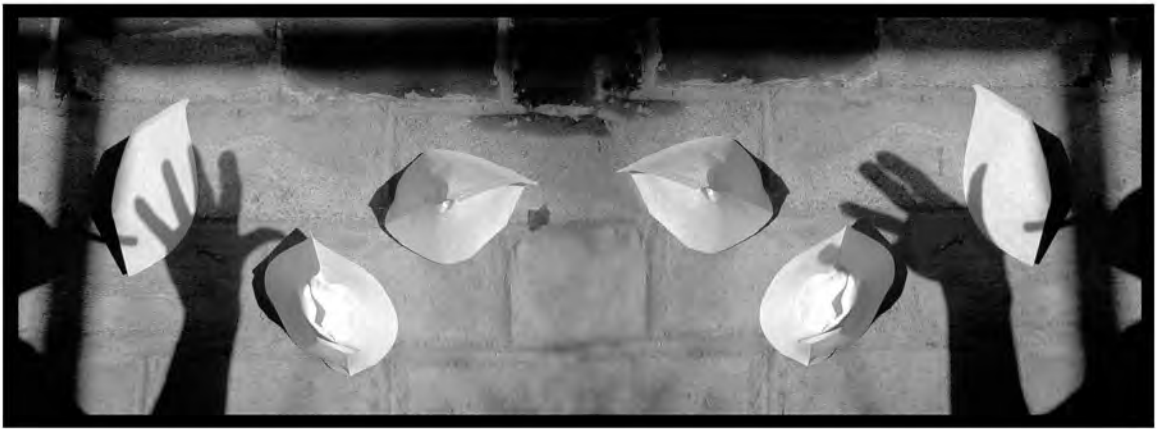


Lámina 15

Investigación en Arte Digital Facultad de Artes y Diseño UNAM



Arturo Rosales, *Aragon*, fotografía digital, 2014.



Gale Lynn Glynn, *Conos*, piezografía / fotografía digital, México, 2013.

Maria Eugenia
Gamiño
Obra Digital
2014.



IMÁGENES DE OBRA



Imagen 1. Renato Esquivel, Bosque Mágico, Instalación pictórica, 1994, ENAP



Imagen 2. Renato Esquivel, *Antinomia entre lo Artístico y lo Estético*, Instalación pictórica. ENAP. 1994.



Imagen 3. Renato Esquivel, Peregrinación Ceremonialista, Instalación, ENAP, 1994.



Imagen 4.
Renato Esquivel
Ofelia
Archivo Digital
2013

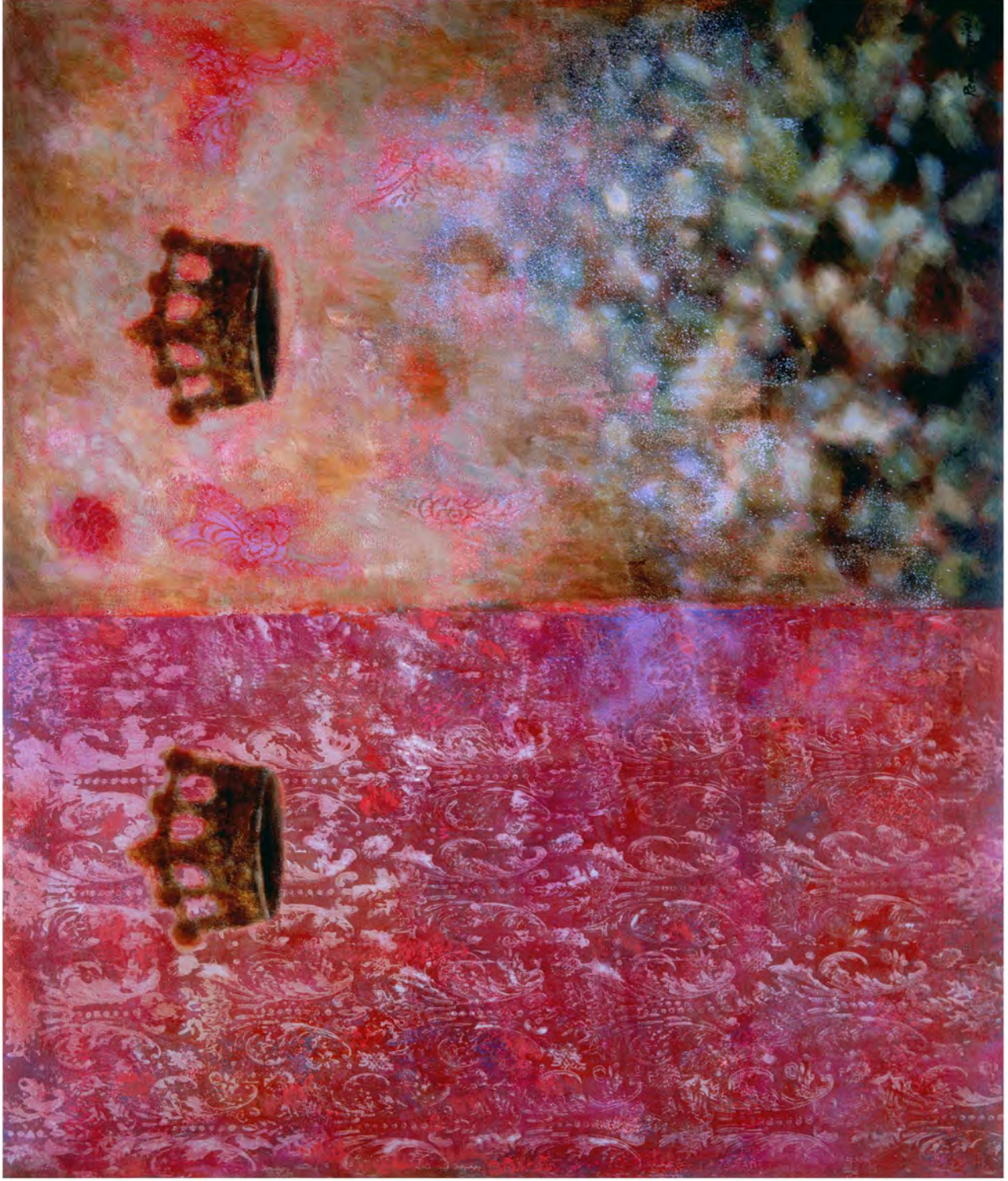


Imagen 5.
Renato Esquivel
Montesco y
Capuleto
Archivo Digital
2013

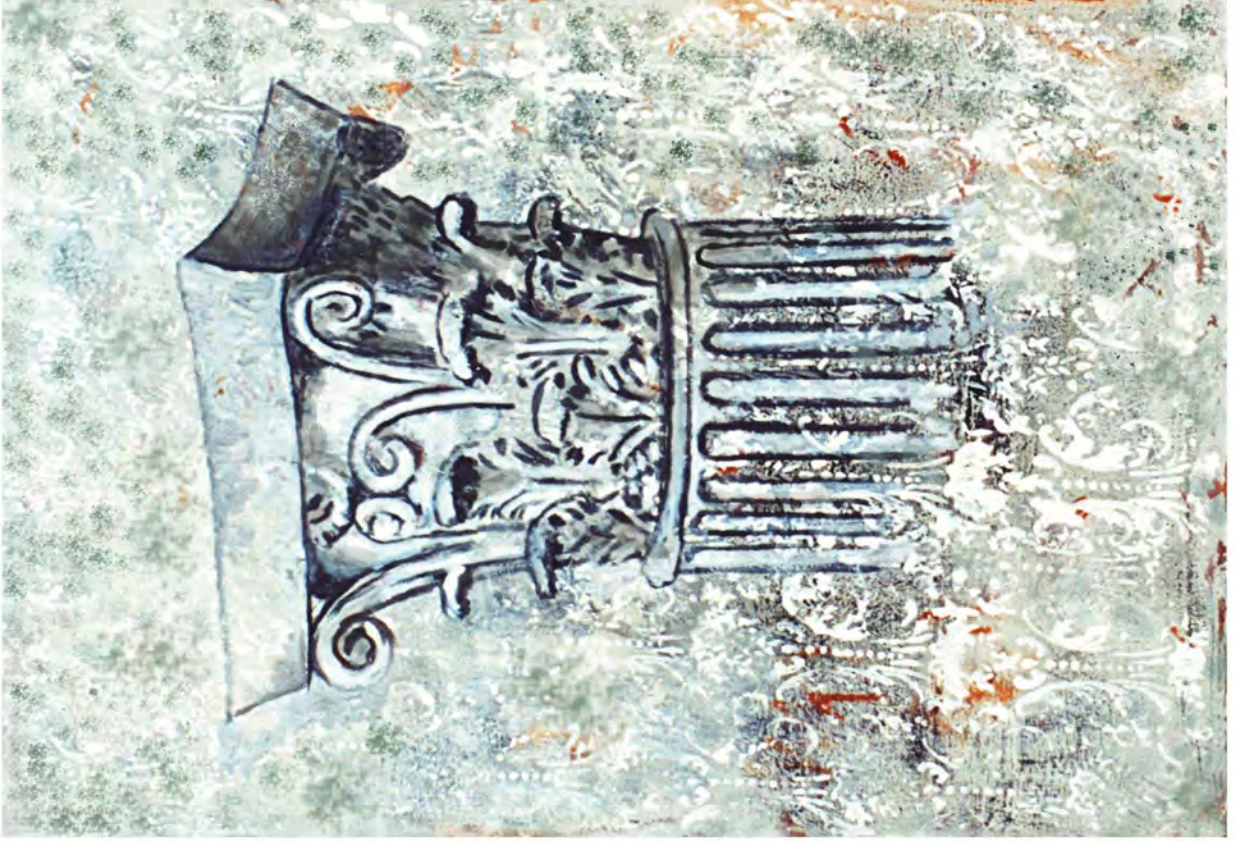


Imagen 6
Renato Esquivel
Jaque Mate,
Archivo Digital
2013

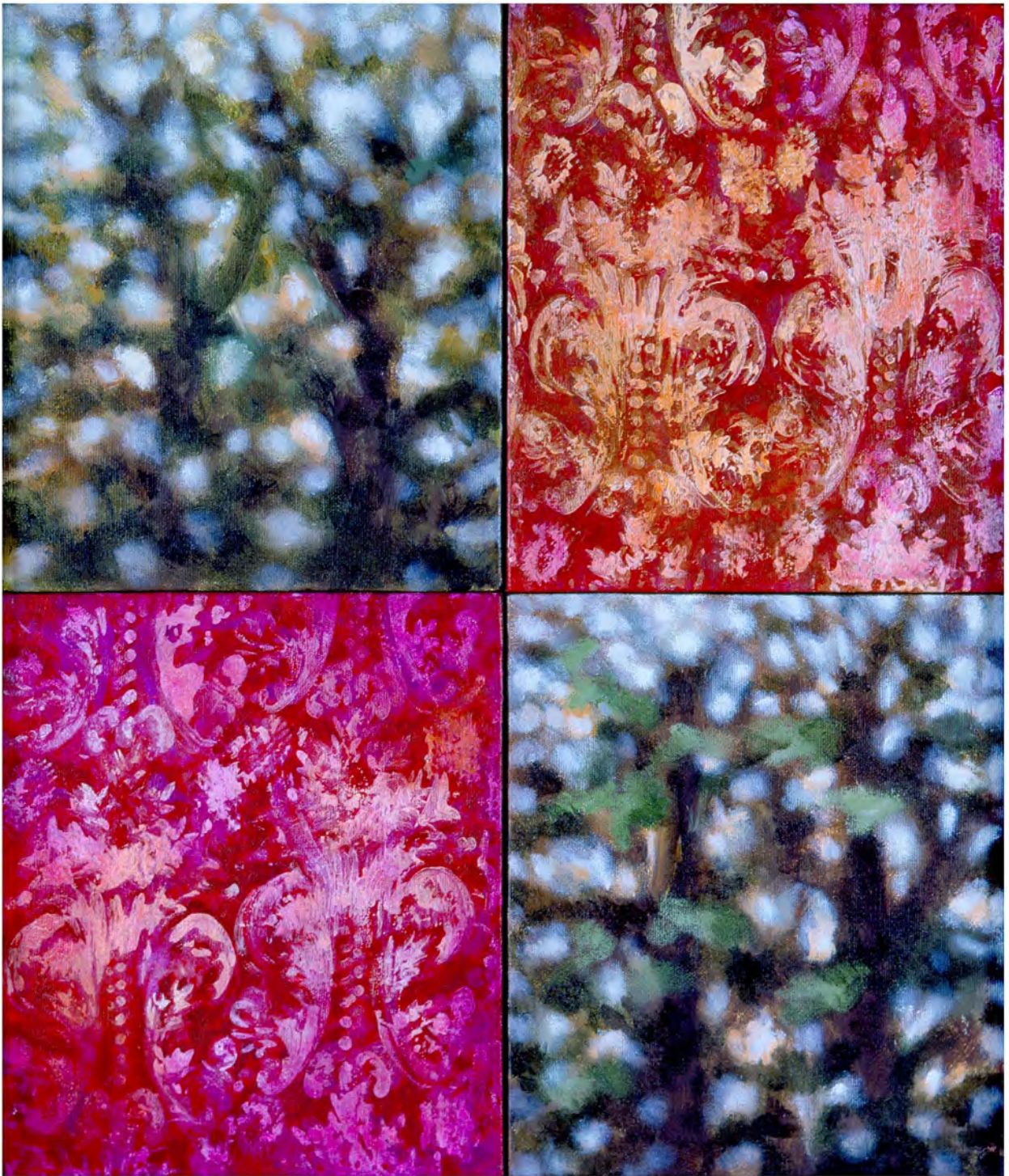


Imagen 7. Renato Esquivel, Paisaje, Archivo Digital, 2013.



Imagen 8. Renato Esquivel, Byron en Grecia, Archivo Digital, 2014.

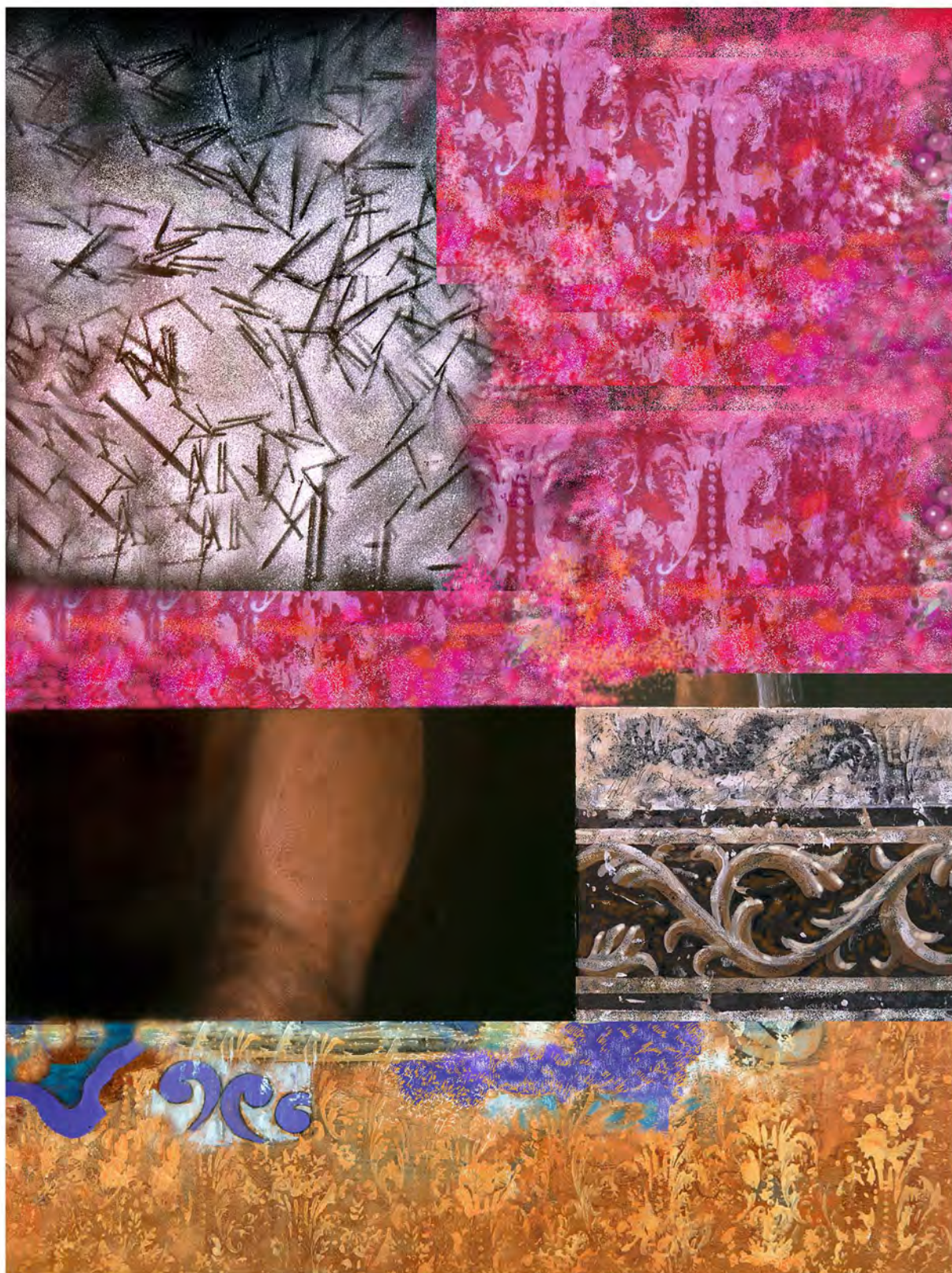


Imagen 9. Renato Esquivel, Penitencia I, Archivo Digital, 2012.

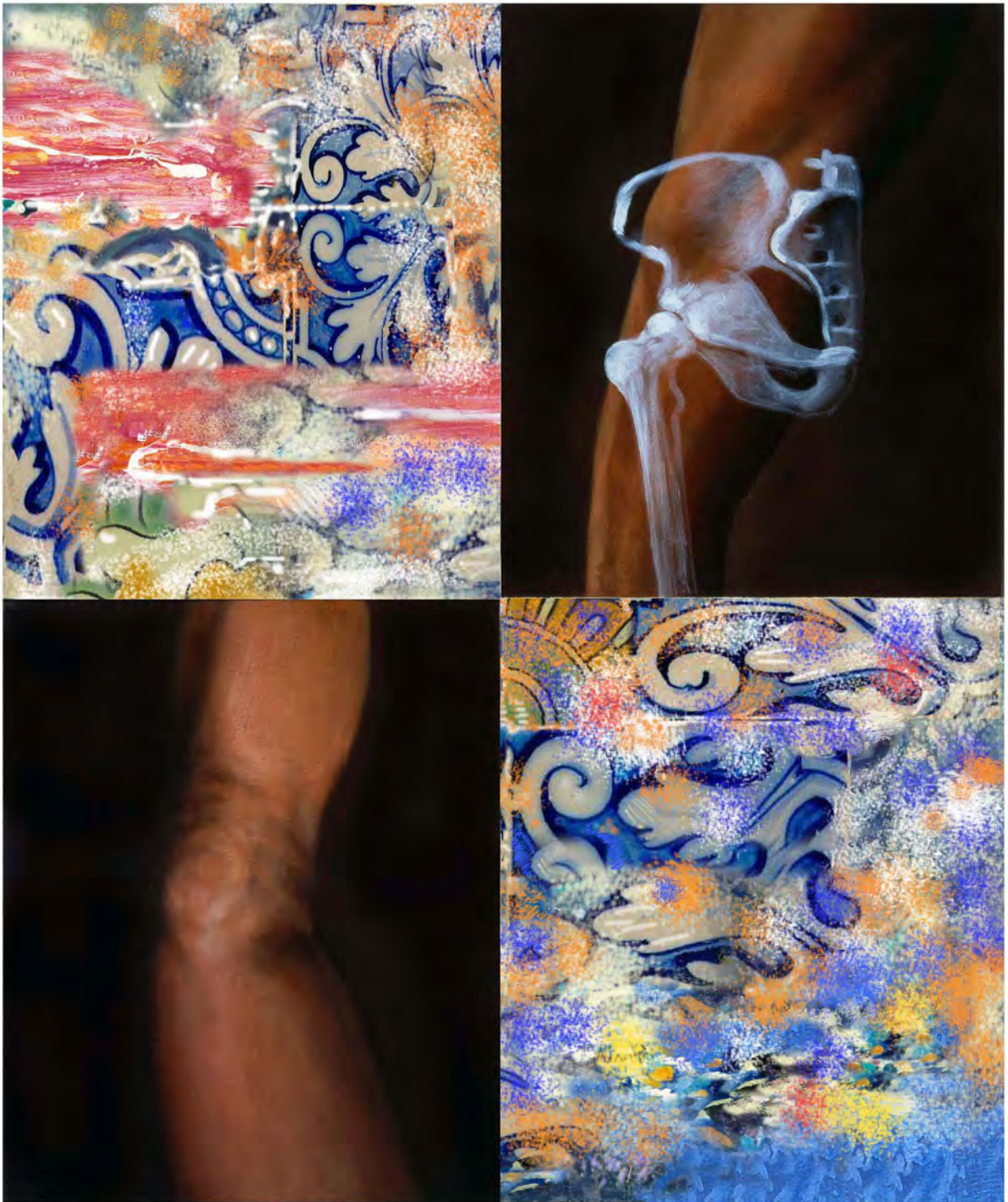


Imagen 10. Renato Esquivel, Penitencia II, Archivo Digital, 2012.

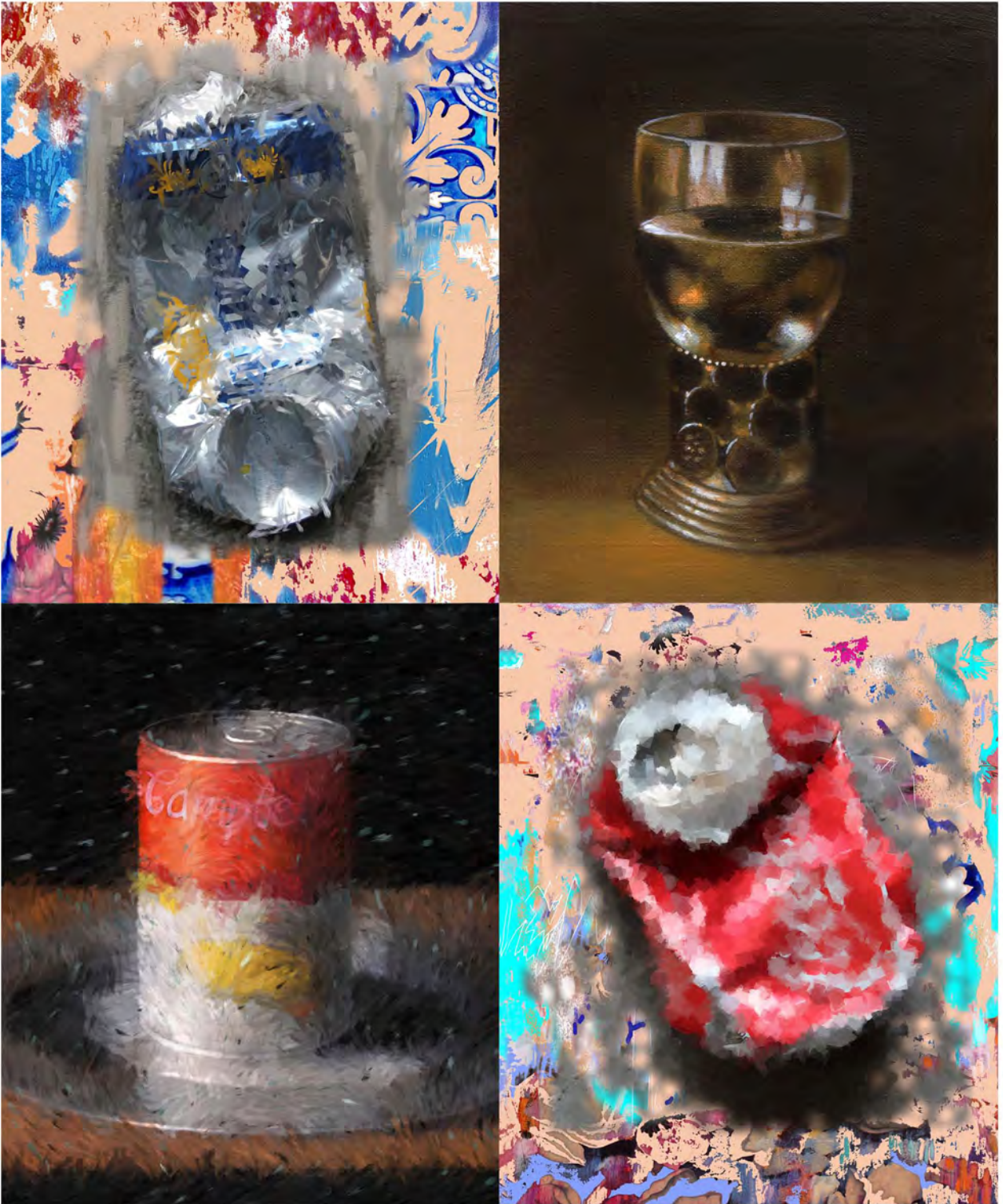


Imagen 11. Renato Esquivel, Vanitas I, Archivo Digital, 2014.

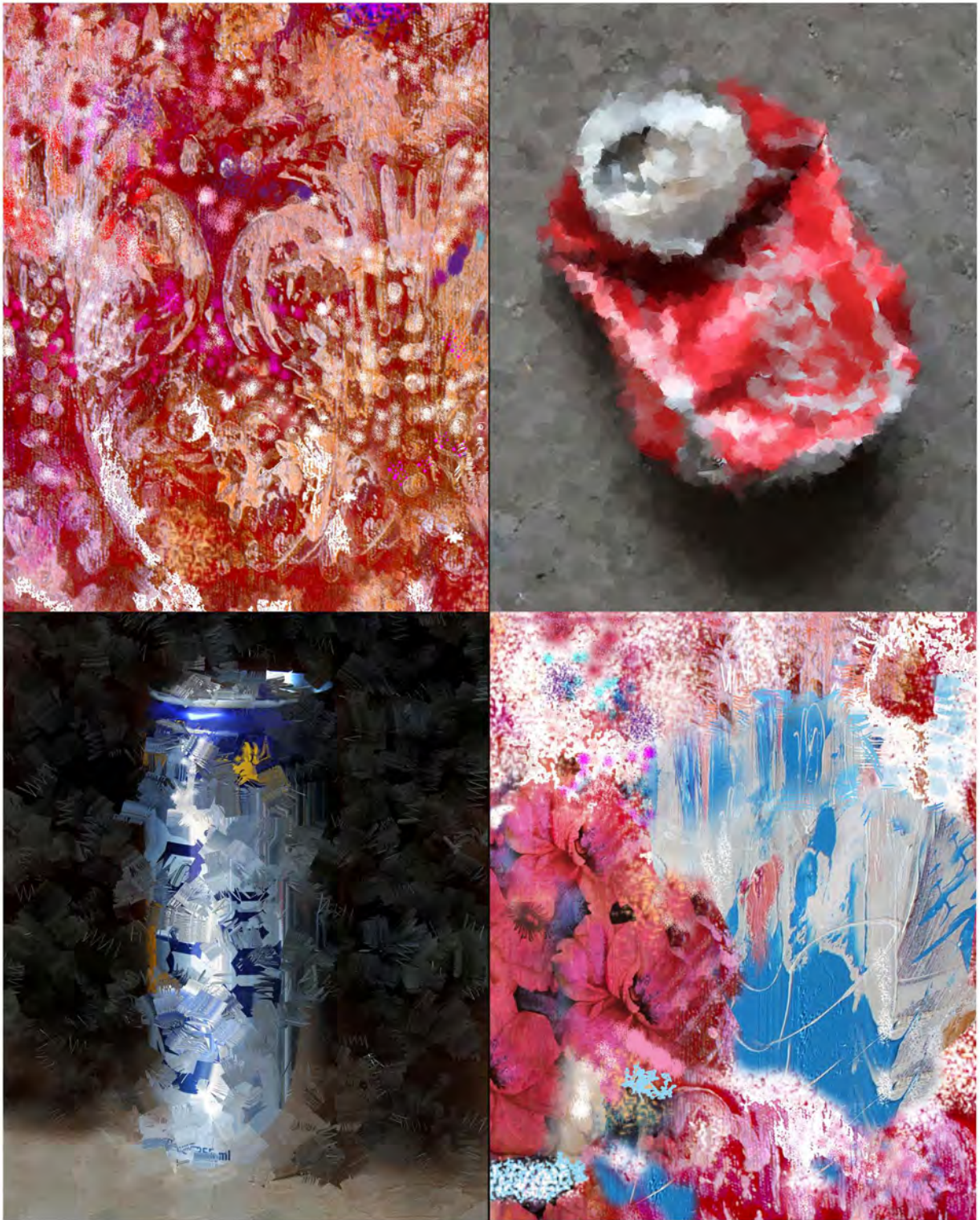


Imagen 12. Renato Esquivel, Vanitas II, Archivo Digital, 2014.



Imagen 13
Renato Esquivel
Mikipantli I
Archivo Digital
2011



Imagen 14
Renato Esquivel
Mikipantli II
Archivo Digital
2012

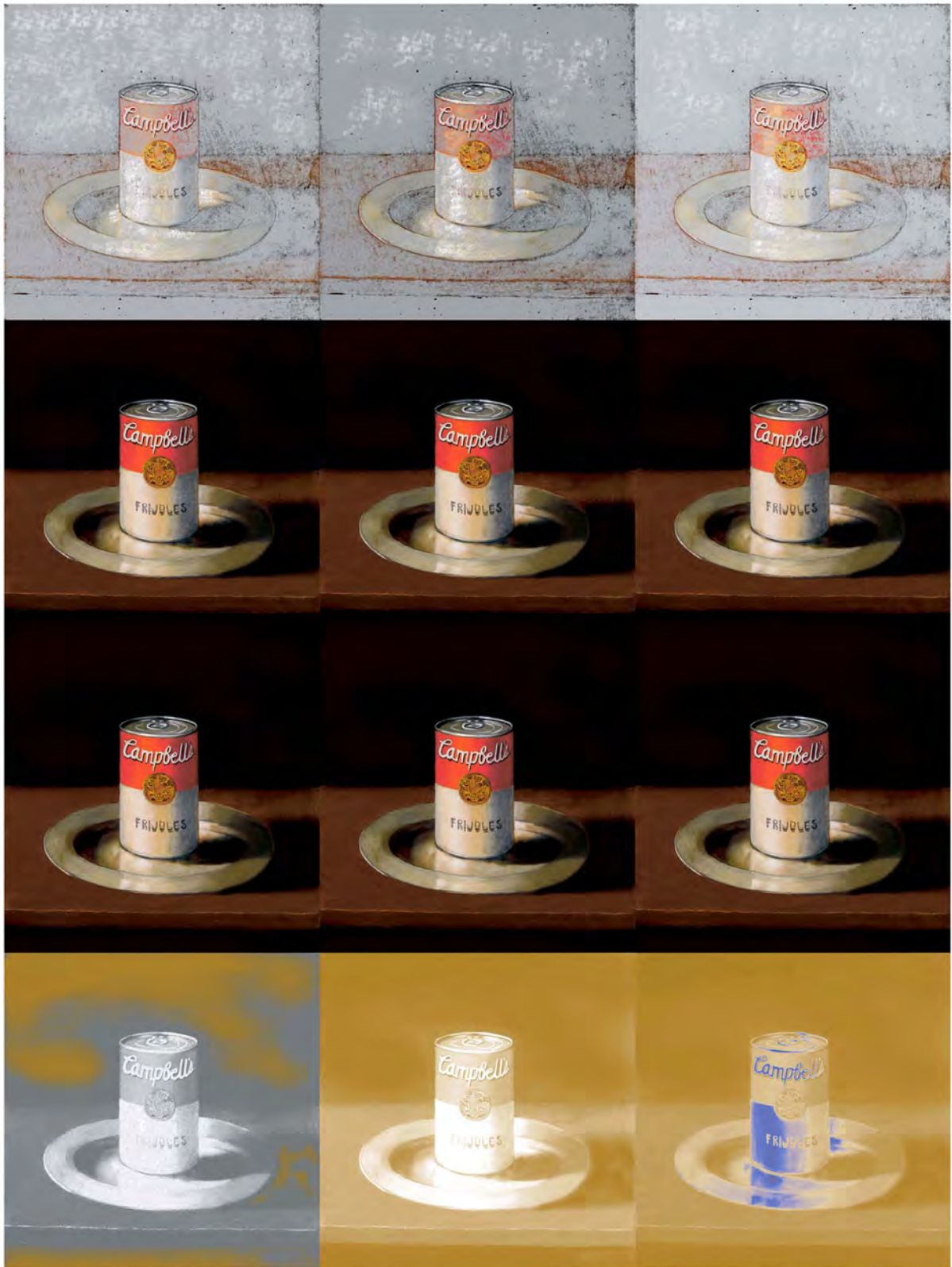


Imagen 15. Renato Esquivel, Frijoles (de la serie recordando a Zurbaran)
Archivo Digital, 2013.



Imagen 16. Renato Esquivel, Frijoles II (de la serie recordando a Zurbaran)
Archivo Digital, 2013.



Imagen 17. Renato Esquivel, Estratos (de la serie: la acumulación del signo) archivo digital, 2012.

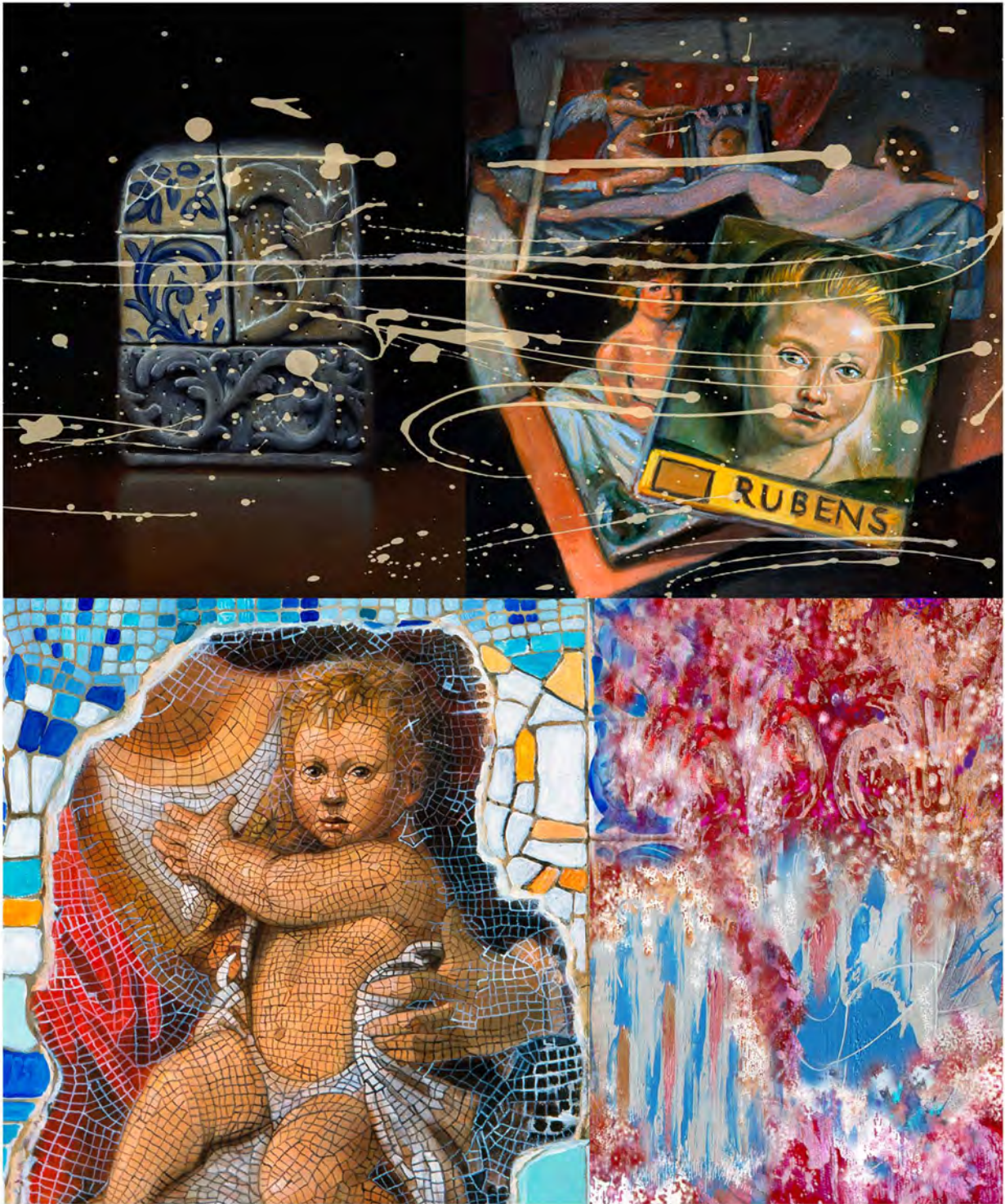


Imagen 18. Renato Esquivel, Lección I, Archivo Digital, 2014.



Imagen 19. Renato Esquivel, La LLegada del Saber I, Archivo Digital, 2012.

Ibid.



Imagen 20. Renato Esquivel, *Ibid.* Archivo Digital, 2012.

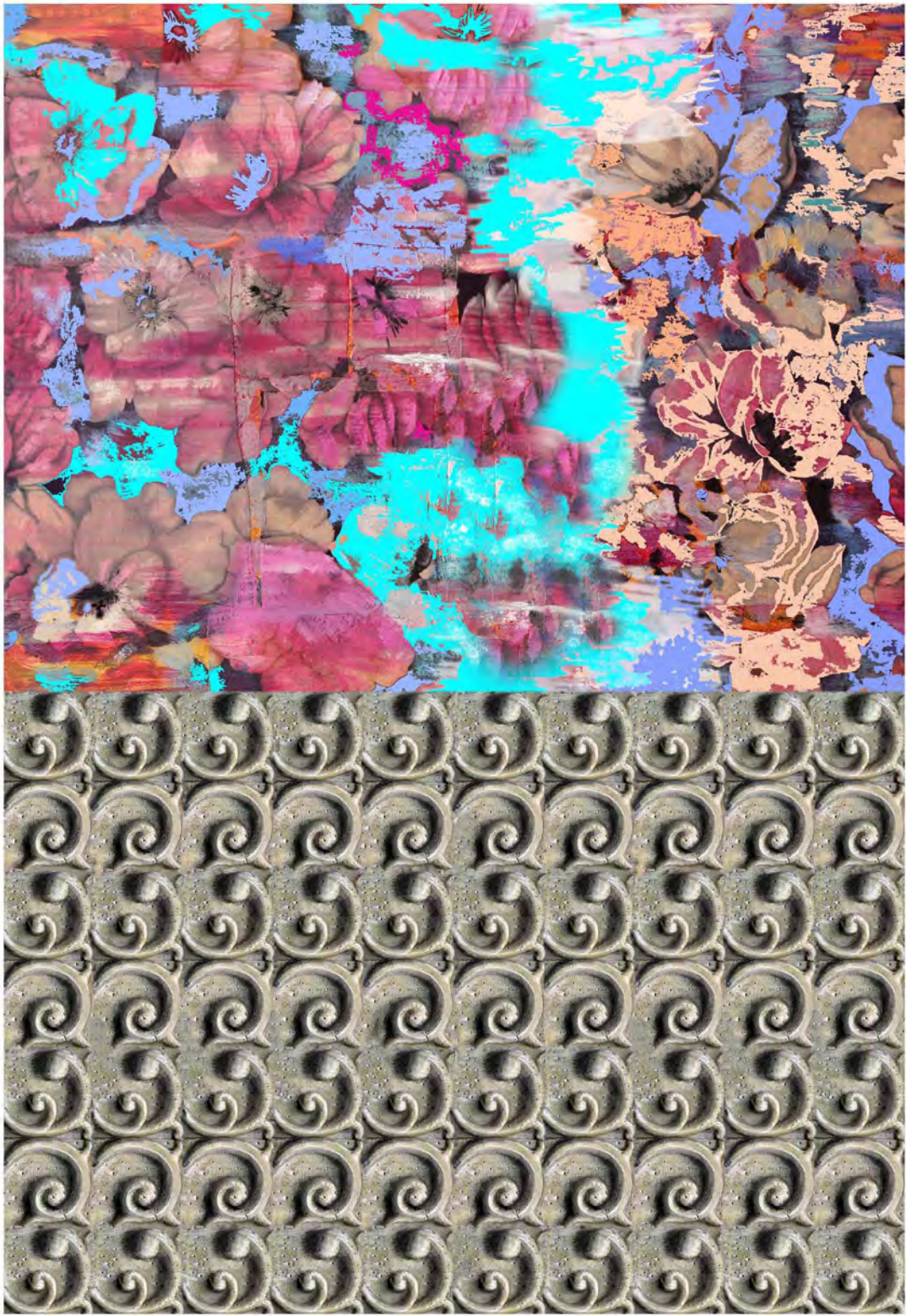


Imagen 21. Renato Esquivel, Op oooops IV, Archivo Digital, 2013.

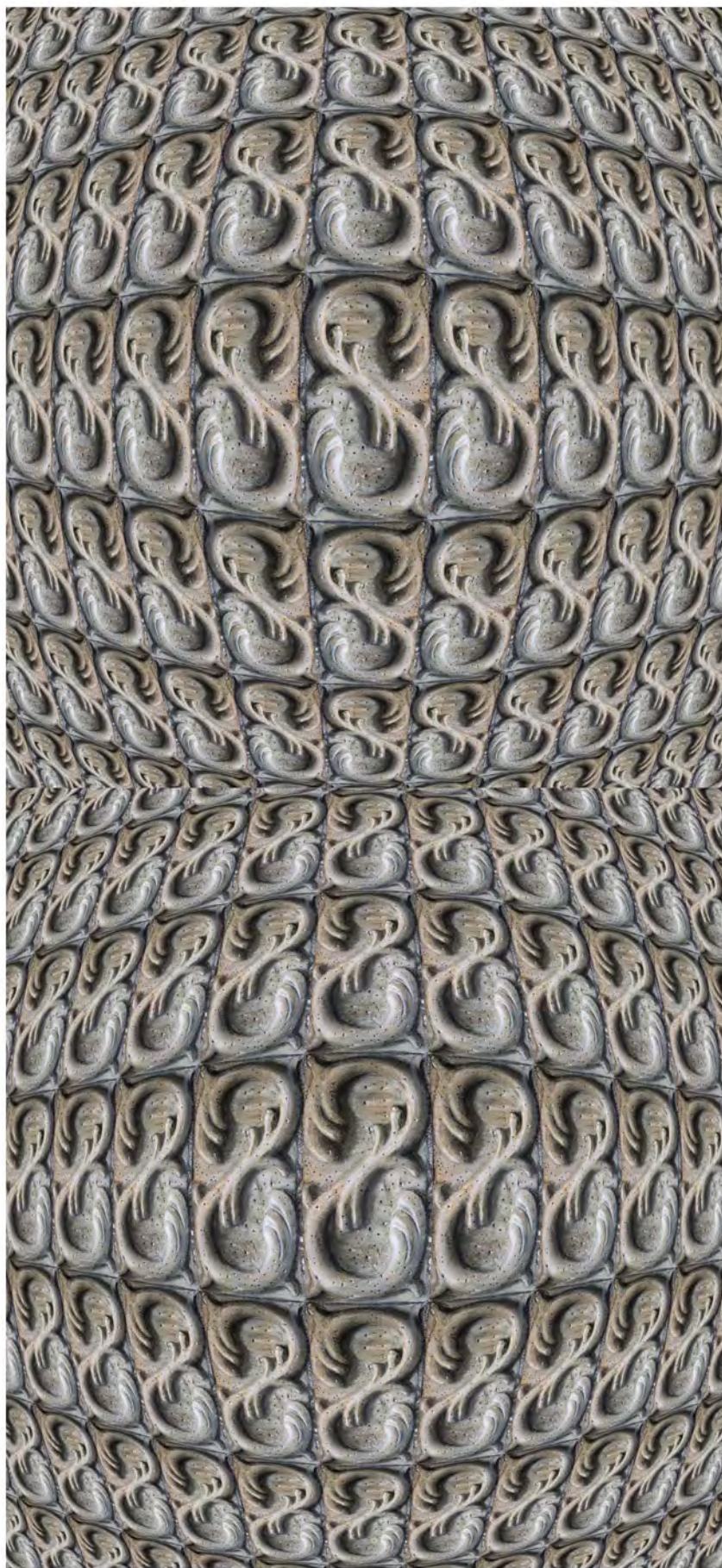


Imagen 22. Renato Esquivel, Op ooops VI, Archivo Digital, 2013.



Imagen 23. Renato Esquivel, Para Olvidar I, Archivo Digital, 2014.

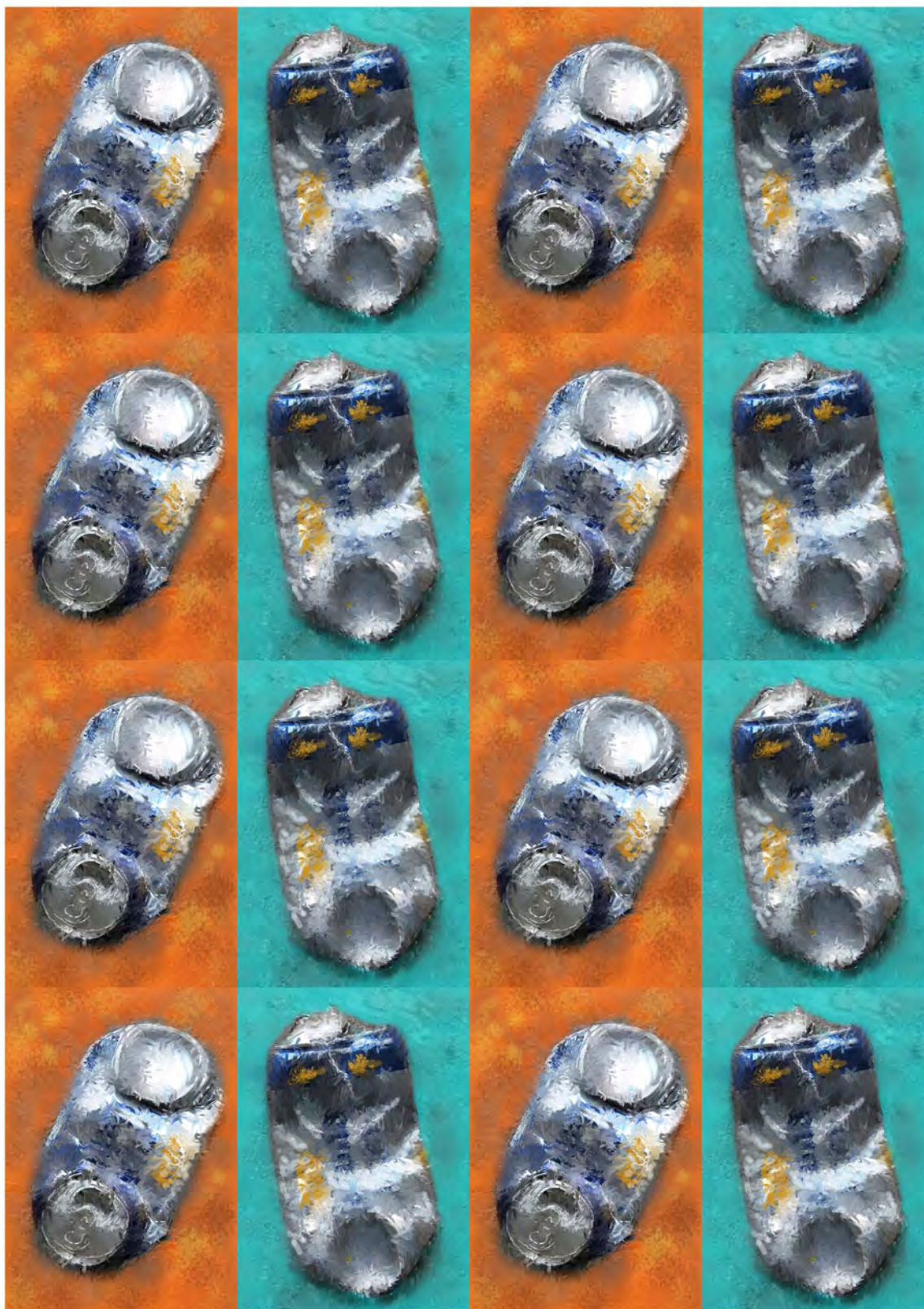


Imagen 24. Renato Esquivel, Para Olvidar II, Archivo Digital, 2015

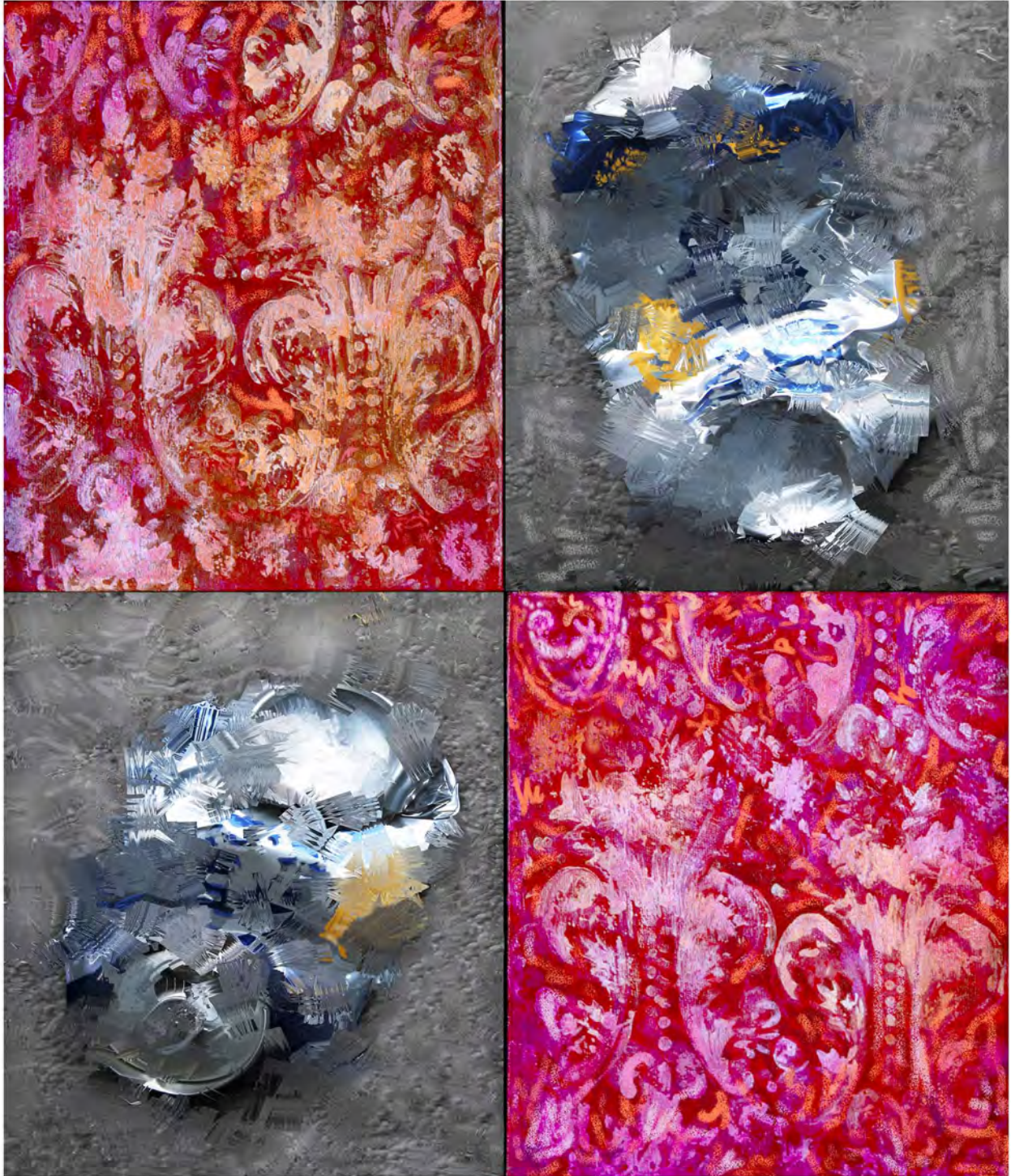


Imagen 25. Renato Esquivel, Para Olvidar V, Archivo Digital, 2014.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, Esther (1989), *En tiempos de la posmodernidad*, México, INAH/UAM/UIA/Conaculta, Catálogo de Coloquio.
- Adorno, Theodor W. y Horkheimer Max, (2009), *Dialéctica de la ilustración*, Madrid, Trotta.
- Albers, Josef (2005), *La interacción del color*, Madrid, Alianza Forma.
- Althusser, Louis (1983), *Ideología y aparatos ideológicos de Estado*, Medellín, Ediciones Quinto Sol.
- Anderson, Perry . (2000), *Los Orígenes de la Posmodernidad*. Barcelona, Anagrama.
- Arnheim, Rudolf (1972), *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora*, Buenos Aires, Eudeba.
- Argan, Giulio Carlo, (1992) *El arte moderno, Achille Bonito Oliva, El arte hacia el 200*, Madrid, Akal.
- Arriarán, Samuel (1997), *Filosofía de la posmodernidad. Crítica a la modernidad desde América Latina*, México, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.
- Ball, Philip (2003), *La invención del color*, México-Madrid, FCE/Turner Publicaciones.
- Barasch, Moshe (2001), *Teoría del arte. De Platón a Winckelmann*, Madrid, Alianza.
- Barthes, Roland (2011), *Mitologías*, 2a. ed., México, Siglo XXI.
- Baudrillard, Jean (1974), *Crítica de la economía política del signo*, México, Siglo XXI.
- (2012), *Cultura y simulacro*, 10a. ed., Barcelona, Kairós.
- (1981), *El Sistema de los Objetos*, 6ª. Ed. México, Siglo XXI.
- (2009) *El Crimen perfecto*, 4ª. ed. Barcelona, Anagrama.
- Bayer, Raymond (2012), *Historia de la estética*, México, FCE.
- Bell, Daniel (1977), *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Madrid, Alianza.

- Benjamin, Walter (2003), *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México, Itaca.
- (2012), *Origen del trauerspiel alemán*, Buenos Aires, Gorla.
- Berman, Marshall (2001), *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, México, Siglo XXI.
- Buchloh, Benjamin H. D. (2004), *Formalismo e historicidad*, Madrid, Akal.
- Bürger, Peter (2000), *Teoría de la vanguardia*, Barcelona, Península.
- Calabrese, Omar (1987), *El lenguaje del arte*, Barcelona, Paidós.
- (1993), *Como se lee una obra de arte*, Madrid, Cátedra.
- (1994), *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra.
- Callinicos, Alex (2011), *Contra el posmodernismo*, Buenos Aires, Biblioteca Militante.
- Cardoso y Aragón, Luis (1967-1968), *Tendencias del arte abstracto en México*, México, Museo Universitario de Ciencias y Artes, UNAM, diciembre.
- Carrillo y Gariel, Abelardo (1983), *Técnica de la pintura de Nueva España*, México, UNAM.
- Castells, Manuel (2013), *La sociedad red: una visión global*, Madrid, Alianza.
- Casullo, Nicolás. *El Debate modernidad posmodernidad* (2da. ed.). Buenos Aires: Retórica Ediciones, 2004.
- Chávez Eduardo (coord.) (1993), *Encuentro otras gráficas*, México, ENAP-UNAM.
- Conde, Teresa del (1978), “*La Crítica y el arte colonial, moderno y contemporáneo*”, en *Las humanidades en México, 1950-1975*, México, Consejo Técnico de Humanidades, UNAM, pp. 104-140.
- (1992), *Encuentros de la Historia del Arte en el Arte Contemporáneo Mexicano*, catálogo de exposición, México, MAM-INBA.
- Copleston, Frederick (1974), *Historia de la filosofía*. Barcelona, Ariel.
- Crimp, Douglas (2005), *Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*, Madrid, Akal.

- Danto, Arthur C. (2002), *La transfiguración del lugar común*, Barcelona, Paidós.
- (2005), *Después del fin del arte*, Barcelona, Paidós.
- Debord, Guy (2008) *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-textos, 2007.
- Debroise, Olivier (2006), “Me quiero morir”, en Olivier Debroise y Cuauhtémoc Medina, *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997*, México, UNAM, pp. 279-281.
- y Cuauhtémoc Medina (2006), *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997*, México, UNAM.
- Deleuze, Gilles (2002), *Francis Bacon, lógica de la sensación*, Madrid, Arena Libros.
- (2011), *Lógica del sentido*, España, Paidós.
- (2012), *Diferencia y repetición*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Derrida, Jacques (1998), *Espectros de Marx. El estado de la deuda, el trabajo y la Nueva Internacional*, 3a. ed., Madrid, Trotta.
- (2000), *De la gramatología*, México, Siglo XXI.
- (2001), *La verdad en pintura*, Barcelona, Paidós.
- (2005), *Canallas: dos ensayos sobre la razón*, Madrid, Trotta.
- (2007), *La diseminación*, 3a. ed., Madrid, Fundamentos.
- Doerner, Max (1980), *Los materiales de pintura y su empleo en el arte*, 4a. ed., Barcelona, Reverté.
- Echeverría, Bolívar (2012), *La modernidad de lo barroco*, México, Ediciones Era.
- Eco, Umberto (1978), *La definición del arte*, Barcelona, Martínez Roca.
- Felguérez, Manuel (1983), *La máquina estética*, México, UNAM.
- Foster, Hal (comp.) (1988), *La posmodernidad*, Barcelona, Kairós.
- (2001), *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*, Madrid, Akal.
- Foucault, Michel (2013), *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, México, Siglo XXI.
- (2014), *Las palabras y las cosas*, México, Siglo XXI.

- (2012), *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*, Selección e Introducción Miguel Morey, Madrid, Alianza Editorial.
- Frisby, David (2014), *George Simmel*, México, FCE.
- Gálvez Giménez, Alberto (2004), *Cita en pintura. Estrategias autorreferenciales en la pintura*, Valencia, Institució Alfons el Magnànim, Diputació de València.
- Garau, Augusto (1992), *Las armonías del color*, 2a. ed., Barcelona, Paidós.
- García Canclini, Néstor (2013), *Culturas híbridas*, México, Debolsillo.
- Genette, Gerard (1989), *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus.
- Gerbi, Antonello (1982), *La disputa del Nuevo Mundo: Historia de una polémica, 1750-1900*, 2a. ed., México, FCE.
- Godfrey, Tony (2010), *La pintura hoy*, Londres, Phaidon Press Limited.
- Goldman, Shifra (1978), "La pintura mexicana, 1955-1965", en revista *Plural*, segunda época, vol. VI, núm. 85, octubre, pp. 33-44.
- (1989), *Pintura mexicana contemporánea en tiempos del cambio*, México, IPN/Domesa.
- Greenberg, Clement (2002), *Arte y cultura*, Madrid, Paidós.
- Guasch, Ana María (2000), *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*, Madrid, Alianza Editorial.
- Habermas, Jürgen (1993), *El discurso filosófico de la modernidad*, Madrid, Taurus.
- Harvey, David (2008), *La condición de la postmodernidad*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Híjar, Alberto *et al.* (2000), *Arte y utopía en América Latina*, México, Cenediap-INBA.
- Hijar, Cristina (2008), *Siete grupos de artistas visuales de los setentas*, México, UAM/CENIDIAP-INBA/Conaculta.
- Horkheimer, Max (2010), *Crítica de la razón instrumental*, Madrid, Trotta.
- Honnef, Klaus. (1991), *Arte Contemporáneo*, Colonia, Taschen.
- Huyssen, Andreas (2010), *Modernismo después de la posmodernidad*, Buenos Aires, Gedisa.

- Ianni, Octavio (2009), *Teoría de la globalización*, México, Siglo XXI.
- Itten, Johannes (1994), *El arte del color*, México, Limusa.
- Jameson, Fredric (1991), *Ensayos sobre el posmodernismo*, Buenos Aires, Imago Mundi.
- (1999), *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*, Buenos Aires, Manantial.
- (2012), *El postmodernismo revisado*, Madrid, Abada Editores.
- Jiménez, Marc (2010), *La querrela del arte contemporáneo*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Krauss, Rosalind E. (2009), *La originalidad de las vanguardias y otros mitos modernos*, Madrid, Alianza Forma.
- Lieser, Wolf (2010), *Arte digital: nuevos caminos en el arte*, Potsdam, H. F. Ullmann/Tandem Verlag GmbH.
- López Chuhurra, Osvaldo (1971), *Estética de los elementos plásticos*, Barcelona, Labor.
- Lozano-Hemmer, Rafael (2000), *Alzado vectorial. Arquitectura relacional No.4*, México, Conaculta/Ediciones San Jorge.
- Lhote, André. (1985) *Tratado del Paisaje*, Barcelona, Poseidón.
- Liotard, Jean François (1993), *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*, México, REI.
- (2001), *La posmodernidad explicada a los niños*, Barcelona, Gedisa.
- Lyppard, Lucy (2004), *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966-1972*, Madrid, Akal.
- Maldonado, Tomás (1999), *Lo real y lo virtual*, Barcelona, Gedisa.
- Mandoki, Katya, Rita Eder y Carla Stellweg (1980), revista *Artes Visuales*, núm. 23, enero, México, MAM-INBA.
- Manrique, Jorge Alberto (2002), “El proceso de las artes (1910-1970)”, en *Historia General de México*, México, El Colegio de México.
- Marchán Fiz, Simón (1987), *La estética en la cultura moderna. De la Ilustración a la crisis del estructuralismo*, Madrid, Alianza Forma.
- (2006a), “Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual: consideraciones desde la estética y las prácticas del arte”, en Simón

- Marchán Fiz (comp.), *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, pp. 29-60.
- (comp.) (2006b), *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós.
- (2012), *Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974)*, 3a. ed., Madrid, Akal.
- Marx, Karl (1968), *Manuscritos económicos-filosóficos de 1844*, México, Grijalbo.
- (1971), *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política. (Borrador) 1857-1858*, México, Siglo XXI.
- y Friedrich Engels (1976), *La ideología alemana*, México, Cid Ediciones.
- Mayer, Mónica (2013), cuadrivio.net/2013/04/sobre-el-arte-digital-en-mexico/; consultado el 5 de abril 2014.
- Medina, Cuauhtémoc, Osvaldo Sánchez y Gerardo Mosquera (1993), *Dentro y fuera-Cuba*, en revista *Poliéster*, núm. 4, invierno.
- (2006), *De la intemperie al estilo crítico*, en Olivier Debrouse y Cuauhtémoc Medina, *La era de la discrepancia, arte y cultura visual en México 1968-1997*, México, UNAM, pp. 378-439.
- Menke, Christoph. (1997), *La soberanía del arte. La experiencia estética según Adorno y Derrida*, Madrid, Visor.
- Michaud, Yves (2012), *El arte en estado gaseoso*, México, FCE.
- Monsiváis, Carlos (2002), *Notas sobre la cultura mexicana en el siglo XX*, en *Historia General de México*, México, El Colegio de México.
- Moyssen, Javier (1978), *La pintura y la escultura*, en *Las humanidades en México 1950-1975*, México, Consejo Técnico de Humanidades, UNAM, pp. 165-194.
- Museo de Arte Moderno (MAM) (2012), México, D.F., *Catálogo de la exposición ¿Neomexicanismos? Ficciones identitarias en el México de los ochenta*, México, MAM/MARCO/Cemex/Conaculta.
- O’Gorman, Edmundo (1963), *América, Estudios de Historia de la Filosofía en México*, México, UNAM, pp. 73-108.

- Ortega, Josefa (2012), Catálogo de Exposición ¿Neomexicanismos? Ficciones Identitarias en el México de los ochenta. México, D. F. ed. Museo de Arte Moderno, MAM / MACO / CONACULTA.
- Osborne, Peter (2011), *El arte conceptual*, Barcelona, Phaidon.
- Paul, Christiane (2005), *Digital art*, Nueva York, Thames & Hudson.
- Pawlik, Johannes (1996), *Teoría del color*, Barcelona, Paidós.
- Pico, Josep (comp.) (1990), *Modernidad y posmodernidad*, Madrid, Alianza Editorial.
- Prada, Juan Martín (2001), *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*, Madrid, Fundamentos.
- (2012), *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal.
- Quéau, Philippe (1995), *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Barcelona, Paidós.
- Rheingold, Howard (2002), *Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*, Barcelona, Gedisa.
- Sánchez Vázquez, Adolfo (1970), *Rousseau en México*, vol. 70, México, Grijalbo.
- (comp.) (1975), *Estética y marxismo*, México, Era.
- (1991), *Radiografía del posmodernismo*, en revista *Artes Plásticas*, vol. 3, núm. 13, ENAP-UNAM, marzo.
- (1992), *Invitación a la estética*, México, Grijalbo.
- Saussure, Ferdinand de (1998), *Curso de lingüística general*, 12a. ed., México, Fontamara.
- Scott, Robert Gillian. (2009) *Fundamentos del diseño*, México, Limusa.
- Touraine, Alain (2012), *Crítica de la modernidad*, México, FCE.
- Tribe, Mark y Jana Reena (comp.) (2009), *Arte y nuevas tecnologías*, Londres, Taschen.
- Vattimo, Gianni (2000), *El fin de la modernidad*, México, Gedisa.
- y Pier Aldo Rovatti (2006), *El pensamiento débil*, México, Cátedra.

- Vázquez Rocca, Adolfo (2013), *Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus*, http://dox.doi.org/1052209/rev_NOMA.2013.v37.n1.42567.
- Wallis, Brian (ed.) (2001), *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*, Madrid, Akal.
- Weber, Max (2012), *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, Barcelona, Fontana.
- Wittgenstein, Ludwig (1994), *Observaciones sobre los colores*, México-Barcelona, IIE-UNAM/Paidós.
- Worringer, William (2013), *Abstracción y naturaleza*, México, FCE.
- Zapett, Adriana (1998), *Arte digital*, México, Conaculta.
- Zea, Leopoldo (1970), *América en la historia*, Madrid, Revista de Occidente.



UNAM
POSGRADO
Artes y Diseño

MÉXICO, D. F. 2016