

I'M FEELING LUCKY: MODOS DE VIRTUALIZACIÓN Y APROPIACIÓN EN LA PINTURA POST-INTERNET

Javier Iáñez Picazo

Universidad Complutense de Madrid

javianez@ucm.es

Recibido: 15/05/2023 | Aceptado: 04/12/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.28173

207

I'M FEELING LUCKY: MODES OF VIRTUALIZATION AND APPROPRIATION IN POST-INTERNET PAINTING

ABSTRACT: This article intends to offer a dynamic classification that allows us to define and develop what a post-internet pictorial practice implies in contemporary times. The first part of the article will be dedicated to a brief historical review of the post-internet condition, as well as to conceptualizing the practice as the type of painting that has suffered the impact of the Internet and digital technologies in any material and visual field of its process. The rest of the article will provide a taxonomy of this pictorial practice, based on its ways of virtualizing and appropriating the languages of cyberspace in analog space, with four main categories proposed: immediate painting, repetitive painting, screen painting and idiot painting.

KEYWORDS: Appropriation, Digital Media, Painting, Post-Internet, Social Networks

RESUMEN: El presente artículo se propone ofrecer una tentativa de clasificación dinámica que permita definir y desarrollar lo que implica una práctica pictórica post-internet en la contemporaneidad. Para ello, una primera parte estará dedicada a realizar un breve repaso histórico por la condición post-internet, así como a conceptualizar la práctica como toda aquella pintura que ha sufrido el impacto de las redes y las tecnologías digitales en cualquier ámbito material y visual de su proceso. El resto del artículo estará dedicado a proporcionar una taxonomía de la práctica en base a sus modos apropiar los lenguajes del espacio digital para virtualizarlos en el espacio analógico, proponiendo cuatro categorías principales: una pintura inmediata, una pintura repetitiva, una pintura pantalla y una pintura idiota.

PALABRAS CLAVE: Apropiación, medios digitales, pintura, post-internet, redes sociales



1. Pintura post-internet: hacia una definición

A finales de la primera década de los 2000, empezó a popularizarse el término post-internet para referirse a un difuso conjunto de ideas sobre la simbiosis entre producción artística y circulación en la red. Fue la artista Marisa Olson quien lo acuñó originalmente (Debatty, 2008) para hablar de artistas que, como ella, basaban su proceso creativo en surfear durante horas por internet, robando material y apropiando imaginarios para poner en práctica «una simultánea celebración y crítica de internet, así como de la cultura visual digital y contemporánea» (Olson, 2010, p. 274). El concepto fue ganando visibilidad gracias a figuras como el comisario Gene McHugh, que desarrolló un blog¹ llamado *Post Internet* (2011) en donde reflexionaba críticamente sobre la cultura digital, y el investigador Louis Doulas que introdujo la condición post-internet en los debates académicos con su efímero proyecto pool, «una plataforma dedicada a expandir y mejorar el discurso entre realidades *online* y *offline*, así como sus impactos en el ámbito cultural, social y político» (2011-2012). Por otro lado, cuando la categoría se aplicaba al contexto creativo, se entendía como «cualquier tipo de arte que, de una forma u otra, está influenciado por el internet o las nuevas tecnologías» (Doulas, 2011). Así, podría entenderse la pintura post-internet en primera instancia como una corriente pictórica que ha canibalizado los lenguajes visuales de la red.

No obstante, la etiqueta permanece demasiado ambigua y abierta: como señalaba Olson, «el post-internet es un momento, es una condición, es una propiedad y es una cualidad que acompaña y trasciende los nuevos medios» (2009, p. 60). Cabe señalar que el empleo del prefijo *post-* no implica en este caso *después de*, sino *más allá de*, pues la condición no atiende tanto a una categoría temporal —el arte que se hace *después de* la aparición de internet— sino espacial —el arte que va *más allá de* los ecosistemas digitales—. Para el artista Jesse Darling, este prefijo significa realmente *la crisis de*, haciendo hincapié en que «cualquier artista que trabaje actualmente es un artista post-internet» (2017, p. 137). Si a esta frustrante indefinición e inutilidad aparente del término le sumamos la creencia actual de que «cualquier cosa que ayude a crear una imagen puede ser una pintura» (Barro, 2009, p. 12), construir discursivamente una práctica pictórica post-internet puede resultar una empresa improductiva, o bien pendiente de producirse.

Ante tal confusión terminológica, parece urgente ofrecer una definición clara y construir una tentativa clasificatoria que sea flexible e interactiva. La pintura post-internet puede plantearse como una práctica artística que ha sufrido el impacto de la red y las nuevas tecnologías en cualquier ámbito material y/o visual de su proceso: la investigación, la producción, la exhibición, la comercialización, el consumo, etc. No debe confundirse con el net art, que se produce en los ecosistemas digitales de la red², pues la pintura post-internet materializa físicamente estos lenguajes en el espacio *offline*. Igualmente, no debe confundirse digitalidad con virtualidad. De hecho, puede resultar útil tomar la idea de virtualidad, entendida por Pierre Lévy, como un «proceso de transformación de un modo a otro de ser» (1998, p. 14) para afirmar que la pintura post-internet *virtualiza* los lenguajes del espacio digital y algorítmico de la red en el espacio material y analógico. De esta forma, se produce un complejo y dinámico cruce de «tempor(e)alidades», entendidas por Wolfgang Ernst como una fricción de lógicas espaciotemporales entre realidades físicas y digitales (2017, p. 11). Más allá de mezclar sus tiempos y materialidades, la creación pictórica termina por interiorizar las dinámicas de intercambio y circulación que imperan en la red.

Por otro lado, estos procesos de virtualización deben tomarse como modos de apropiación, entendidos por Roger Chartier, como la actualización de las posibilidades semánticas de un texto, así como su posterior mediación y (re)construcción (2004, p. 481). Para el autor francés, solo es posible hablar de una historia social de usos e interpretaciones, estudiando la compleja movilidad de los textos y las ideas, tomando los procesos de edición y traducción como modos constantes de producir y diferir aspectos literales y materiales (2022, pp. 18-19). Virtualizar, apropiar, traducir y editar serán hilos que se entretujan en la producción artística actual y, por supuesto, en la pintura post-internet.

Para complejizar más estos planteamientos iniciales, deben entenderse las dinámicas temporales de internet como la «transformación capitalista de un mundo conectado» (Zafra, 2018, p. 16), aquello que otros pensadores como Éric Sadin han bautizado como «tecnoliberalismo», un nuevo sistema que desborda, filtra, adapta e impone progresivamente sus lógicas digitales en la cotidianeidad física, conquistando progresivamente todos los campos de la vida (2018, p. 36). No resulta extraño, pues, que los tiempos de producción, difusión

¹ El blog se desarrolló entre 2009 y 2010 pero fue eliminado finalmente. Su contenido se publicó un año más tarde en formato libro por la editorial Link Editions.

² Para conocer las características del net art, puede resultar útil consultar los diferentes textos recopilados en la antología de Connor, Dean y Espenschied (2019).

3 Huelga decir que esto no significa que no existan actualmente otros modos pictóricos que sí requieran una mirada lenta, pausada y contemplativa, incluso dentro de la propia condición post-internet.

4 Para consultar una genealogía del arte post-internet que se aleja de la pintura para partir desde la fotografía, el fotomontaje y el formalismo filmico, véase Olson (2010).

5 Se hace aquí referencia a la idea ampliamente extendida en algunos escritos de Douglas Crimp (1980), Benjamin H. D. Buchloh (1981) y otros adeptos de la revista *October* de que la pintura de los ochenta suponía, frente al impulso deconstructivo de la fotografía, una práctica regresiva en consonancia con el neoconservadurismo que imperaba por aquel entonces en la ciudad de Nueva York, debido principalmente a la administración de Ronald Reagan.

6 Michael Diers (2002, p. 38) habla sobre cómo estas enormes pinturas de impacto inmediato son una prolongación del aumento del formato pictórico en los años cincuenta para competir con la presencia de otros medios visuales como las vallas publicitarias o la televisión.

y consumo de esta pintura reflejen la sensibilidad acelerada de internet, desembocando en una contemplación desapasionada e irreflexiva³; una ojeada rápida «producto de un vertiginoso ritmo de consumo que nos limita a una serie de visiones generales de carácter superficial que no permiten la parada debido a la ingente cantidad de imágenes del mismo corte que al tiempo debemos degustar», como afirma David Barro (2009, p. 19). No obstante, la estrategia de apropiación y virtualización de los imaginarios y medios tecnológicos en el terreno artístico no es ninguna novedad. Si bien se hizo evidente en la década de los sesenta cuando el pop norteamericano procesaba los lenguajes publicitarios y cinematográficos, se remonta incluso a los inicios de la pintura moderna con algunos artistas como Courbet o Van Gogh, que fueron igualmente dependientes de los medios de comunicación de masas del momento (Walker, 2001, pp. 15-21).

Más allá de la simbiosis entre vanguardia y medios de masas, la pintura post-internet carga con el peso de la historia del arte reciente, reflejando y reelaborando la tradición pictórica del siglo pasado⁴: desde los imperativos de planitud, autonomía y autorreferencialidad, promulgados por el sacerdote formalista Clement Greenberg, pasando por la impersonalidad y repetición compulsiva del pop, las corrientes conceptuales, el minimalismo y el postminimalismo, para llegar a la supuesta desprofesionalización regresiva de algunas corrientes pictóricas⁵ como el neoexpresionismo alemán, la transvanguardia italiana, la *bad painting* estadounidense y un interminable etcétera. Gran parte de esta genealogía se imita en la actualidad en una variante despolitizada: la mayoría de los valores estéticos de la modernidad han sido apropiados y parecen responder a factores mayoritariamente estilísticos, relacionados con la crisis ocularcentrista de nuestra era, dominada por las redes y los sistemas neoliberales.

Tras esta introducción, es el momento de proponer un conjunto de tendencias discernibles dentro de este modo actual de hacer pintura, señalando de antemano la intención de crear una clasificación interrelacionada en lugar de distinciones estancas. Por otro lado, huelga decir que no toda la pintura post-internet responde a esta clasificación, pues hace tiempo que figuras como Borges o Foucault nos enseñaron que cualquier intento de establecer una taxonomía funciona siempre mediante la exclusión.

2. Pintura inmediata: urgencia, presencia y mercado

Una de las características principales de la pintura post-internet es su relación inherente con el mercado y cómo absorbe su imperativo de inmediatez. Scott Reyburn habló de *flip art* para referirse a la práctica de artistas como David Ostrowski, Parker Ito, Dan Rees y Lucien Smith, «lo más cercano que tenemos actualmente a un movimiento artístico coherente dentro de nuestra escena artística globalizada y fragmentada» (2014). La coherencia que une a estos artistas, tan aparentemente dispares, es una perfecta consonancia con la especulación financiera, ya que el *flip art* es comprado en el mercado privado para luego ser rápidamente vendido o *volteado* (del inglés *flipped*) por marchantes a públicos mucho más amplios que están todavía familiarizándose con este tipo de obras. Además, resulta revelador que la etiqueta se aplique únicamente a pintores abstractos que trabajan rápidamente, empleando recursos «propios de novatos» y «materiales baratos» (Reyburn, 2014).

A propósito de esta urgencia visual, Juan Martín Prada recuerda cómo «la antigua profundidad de los signos ha ido viendo sustituida su fuerza por la intensidad de las formas de su presencia. Las cosas comparecen ahora en sus elementos más obvios, facilitando su inmediata aprehensión» (2018, p. 25). Esto hace que el principal atractivo de la pintura urgente se concentre en su presencia; esto es, una obra de gran formato con pocos elementos que se entienden rápidamente y se repiten incansablemente: tiene que ser inmediata porque su consumo será igualmente instantáneo —ya sea en el mercado o en las redes—, y tiene que ser llamativa para competir con otros medios de comunicación⁶. De esta forma, los *flip artists* comparten aspectos procesuales tanto en su producción pictórica como en su circulación y venta posteriores, obedeciendo a unos imperativos neoliberales donde el requerimiento de disponibilidad lo inunda todo. Esta inmediatez pictórica es la consecuencia directa de una nueva forma de producir y consumir imágenes que vino con el desarrollo de la red a comienzos del siglo, dando lugar a una esfera pública «enferma de tiempo» (Buci-Glucksmann, 2006, p. 48). Lo que el funcionamiento de estas pinturas desvela es nuestra condición de prosumidores: con el surgimiento de internet, *consumir* y *mirar* se entrelazan para formar parte de un mismo proceso, desdibujando las fronteras entre producción y exhibición de arte (Groys, 2018, p. 136).

Por otro lado, la urgencia de la pintura post-internet en todos sus niveles procesuales acaba desembocando en una parodia o rechazo de muchas de las decisiones estéticas que se desplegaron en el arte de la modernidad: Dan Rees (figura 1), por ejemplo, subvierte la monumentalidad del expresionismo abstracto utilizando plastilina (Segade, 2013, p. 63) mientras que David Ostrowski (figura 2) defiende que las ideas y los conceptos están sobrevalorados (Brimmers, 2018). En primera instancia, podría tomarse esta desprofesionalización como una actualización de la ambigua condición del pintor moderno que consistía, según Ángel González García, en no saber pintar y no dominar el oficio (2007, pp. 12-13). No obstante, también podría plantearse como un juego de malabares conceptuales que ocultan la relación entre rapidez de producción e inmediatez de venta y consumo. Este tipo de obras, que han sido incluso tildadas por algunos historiadores como «pinturas error» (Heiser, 2015, p. 13), son el producto de una época en la que no hay tiempo para la planificación más allá del gesto irreflexivo e improvisado, donde el valor de cualquier mercancía se mide según la cantidad de *me gusta* recibidos⁷.

⁷ Aunque los tiempos actuales se caracterizan por una incesante sensación de urgencia, también es igualmente cierto que la pintura post-internet sigue siendo heredera de la sensibilidad moderna en tanto que ésta última nace, precisamente, con el desarrollo de nuevas temporalidades aceleradas que vinieron de la mano de avances tecnológicos durante el siglo xix como las redes de ferrocarril, la sofisticación del automóvil, la invención de la fotografía, la expansión urbana, la cadena de montaje fordista, la estandarización eléctrica y un larguísimo etcétera.

3. Pintura repetitiva: formalismo, zombificación y autorreferencialidad

Las estrategias del *flip art* van mucho más allá del reducido grupo de artistas mencionado por Reyburn en su artículo para extenderse hacia otros como Leo Gabin, Josh Smith, Angel Otero, James Krone, Joe Bradley, Dan Colen y Chris Succo, agrupados bajo etiquetas como *formalismo zombi* (Robinson, 2014) o *crapstraction* (Saltz, 2014) (que podría traducirse literalmente como *abstracción-de-mierda*). Si bien su práctica pictórica es aparentemente diversa, todos comparten algo más allá de su inseparabilidad del mercado: la repetición y canibalización de motivos presentes en el formalismo abstracto del siglo xx. No obstante, la condición zombi de la pintura contemporánea no es algo nuevo, ni siquiera reciente. El supuesto final de la pintura lleva décadas pregonándose e incluso algunos historiadores como Frazer Ward consideran que la pintura de los años ochenta era ya «un muerto viviente», un retorno pictórico marcado por el vampirismo, el resentimiento, la anomia, la exuberancia y la ironía que adquiriría un aspecto melancólico en retrospectiva (2012, pp. 52 y 55). En

210



Figura 1: Tres cuadros de Dan Rees (de izquierda a derecha): Artex Painting (2012), plastilina y óleo sobre lienzo, 200 x 150 cms [<https://www.nytimes.com/2014/04/14/arts/international/hot-new-artists-getting-hotter.html>]; Artex Painting (2012), plastilina y óleo sobre lienzo, 200 x 150 cms [<https://www.artsy.net/artwork/dan-rees-artex-painting-20>]; Artex Painting (2012), plastilina y óleo sobre lienzo, 200 x 150 cms [<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2019/contemporary-curated/dan-rees-artex>]

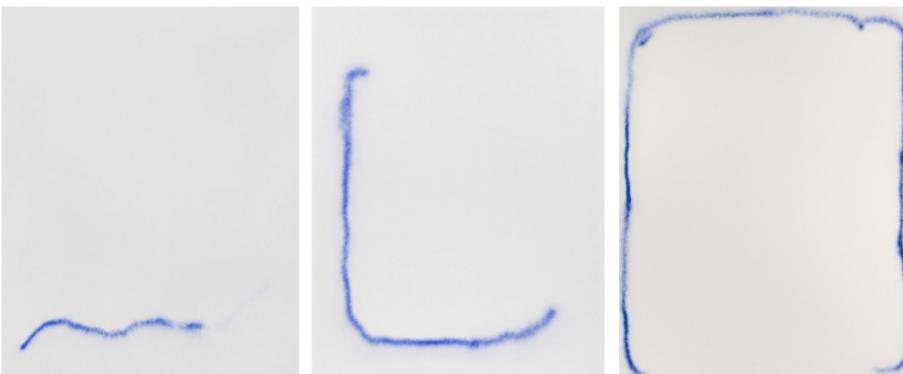


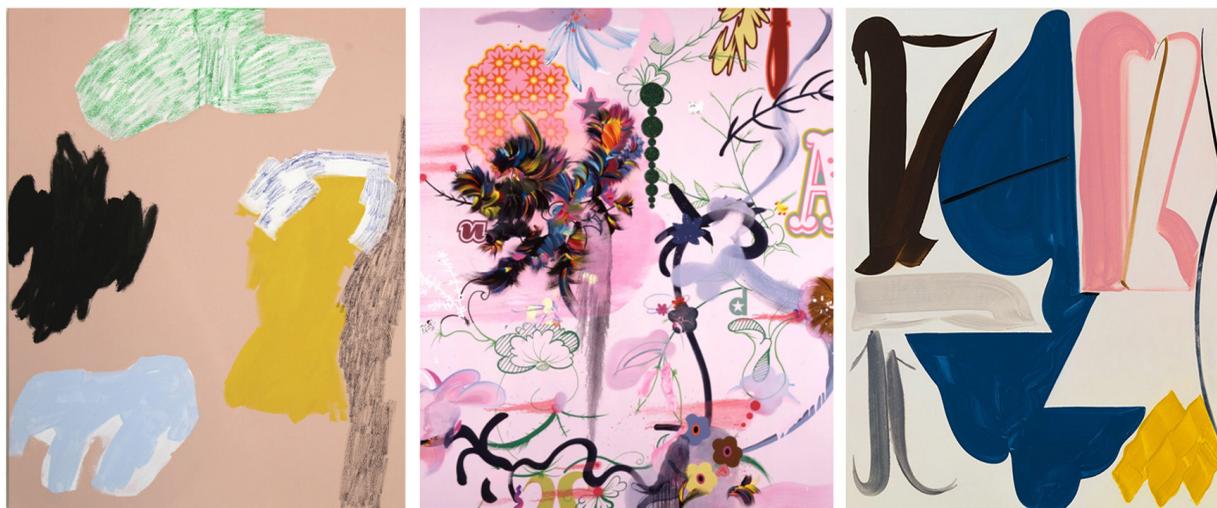
Figura 2: Tres cuadros de David Ostrowski (de izquierda a derecha): F (*Landscape*) (2016), laca sobre lienzo, 275 x 220 cms [<https://spruethmagers.com/artists/david-ostrowski/>]; F (*Between Two Ferns*) (2014), laca y acrílico sobre lienzo, 241 x 191 cms [<https://www.alminerech.com/artists/219-david-ostrowski#fbx-work-9>]; F (*A Thing is a Thing in a Whole which it's Not*) (2014), laca y acrílico sobre lienzo, 241 x 191 cms [<https://www.van-ham.com/de/kuenstler/david-ostrowski/david-ostrowski-f-a-thing-is-a-thing-in-a-whole-which-its-not.html>]

la actualidad, ha sido Walter Robinson quien ha elaborado el concepto más extendido de formalismo zombi: «*Formalismo* porque implica un método directo, reduccionista y esencialista de hacer pintura [...] y *zombi* porque trae de vuelta a la vida la estética desechada de Clement Greenberg» (2014). De esta forma, el discurso de la pintura post-internet desentierra algunos de los imperativos greenbergianos, que parecían superados como la supuesta autonomía, pureza y continuidad del medio pictórico (Greenberg, 2006, pp. 111-120).

En la misma línea, lo preocupante de esta tendencia para el prestigioso crítico de arte Jerry Saltz es que ha devenido en un *estilo* que no sólo se repite hasta la saciedad en las esferas comerciales del arte (ferias, bienales, galerías...), sino también en las académicas —otro de los eufemismos que el crítico emplea para referirse a este tipo de pintura es *M.F.A. Abs-traction*—. Se trata de un modo reduccionista de hacer pintura que suele enseñarse como una única solución formal, cerrando la rueda mercantil para producir artistas y obras que establecen sus propias dinámicas de oferta y demanda. Más allá de los medios legitimadores que contribuyen a la pintura post-internet como los museos, las revistas especializadas y las escuelas de arte, gran parte de la influencia digital de esta práctica puede encontrarse más allá de su concepción, en sus procesos posteriores e incluso simultáneos de tráfico, venta y consumo: como indica Saltz, casi toda esta pintura urgente tiene «un formato vertical, hecho a medida para su distribución digital instantánea y para ser visto en jpg en aparatos portátiles. Da lo mismo verla en persona que hacerlo en el iPhone, el iPad, en Twitter, Tumblr, Pinterest o Instagram» (2014). Así, la obra se concibe materialmente desde el principio para ser consumida rápida y digitalmente en la pantalla.

En este juego de reiteraciones, la pintura post-internet no hace uso de lo ornamental, sino que es, en sí misma, *ornamento*. Más allá de la red, está destinada a ser fotografiada para aparecer en medios impresos como las revistas especializadas de arte e interiorismo, desde la pionera *Artforum* hasta la reciente *Émergent*. Estos artistas trabajan desde el principio para que su obra aparezca en apartamentos lujosos y para que sea reproducida en medios de comunicación de masas, de ahí que su calidad sea mayoritariamente plana y bidimensional; dos valores que, como señala Beatriz Colomina, parecen haber sido concebidos para ser experimentados «a través del ojo monocular y mecánico del objetivo de una cámara fotográfica» (2010, p. 62). De hecho, muchos de estos pintores han repetido una misma gama cromática que permite *armonizar* sus obras con el contexto expositivo, ya sea como mobiliario en el espacio doméstico o como ilustración en la página impresa (algo que, en cierto modo, ya practicaron algunos pintores de la Escuela de Nueva York como demuestra la famosa aparición de Jackson Pollock en la revista *Life* de agosto de 1949). Artistas como Fiona Rae, Dan Perfect, Sarah Cain, Clément Mancini, Mary Ramsden, Michael Wall y Patricia Treib han

Figura 3: De izquierda a derecha: Clément Mancini, *Untitled* (2018), acrílico y barra de óleo sobre lienzo, 150 x 114 cms [<https://file-magazine.com/blog/clement-mancini/>]; Fiona Rae, *Wonderland* (2004), óleo, acrílico y purpurina sobre lienzo, 231 x 190 cms [<https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/name/fiona-rae-ra/>]; Patricia Treib, *Housecoat* (2016), óleo sobre lienzo, 167 x 127 cms [<https://bombmagazine.org/articles/patricia-treib/>]



empleado una gama común de tonos pastel (figura 3) que resulta apropiada por su carácter suave, tímido y agradable⁸. Se trata de una solución cromática que ha sido igualmente tratada a lo largo de la década del 2010 en otras esferas del consumo como el cine, la música, la ropa y la tecnología, por su asociación con la sensibilidad *millennial*, configurando una moda visual que ha llegado a formar parte de la imagen corporativa de empresas como *Apple* o *Google*⁹.

Pero para competir con los flujos visuales de la cultura-red capitalista, las obras no sólo deberán tener una presencia llamativa e inmediata, sino que tienen que ser fácilmente reconocibles como marca. Robinson llama «simulacro de originalidad» (2014) a este factor común de la lucha por la visibilidad que impera en las redes sociales, entendidas como mercados libidinales que transaccionan entre *mirar y ser mirado*. Se trata de una actitud que el artista y escritor Brad Troemel denomina «mentalidad de repetición» en su ensayo homónimo publicado en cuatro *posts* de Instagram¹⁰ durante 2020. Troemel habla de la tendencia impulsiva de repetir la misma acción durante décadas, empleando ciertos materiales y recursos visuales para crear una marca o identidad reconocible. Advierte que se trata realmente de una maniobra comercial que se camufla con eufemismos como «el vocabulario formal del artista» o «el lenguaje referencial del artista»; formas elegantes de referirse al acto de «pintar lo mismo durante décadas, haciendo que parezca que has creado una *nueva* forma de comunicarte» (2020). Este sistema implica trabajar con un mundo hermético donde se vuelve constantemente a las obras del pasado, donde el artista no responde a cuestiones contextuales sino meramente autorreferenciales (figura 4). Según Troemel, se trata de una actitud que «satisface el ego de los artistas garantizándoles un mundo propio y privado, compuesto exclusivamente de variaciones mínimas de sus propias decisiones estéticas» (2020). Así, aparece la incapacidad de conectar con el *exterior* más allá del mercado, la condena de un arte incapaz de hablar de cualquier cosa que se encuentre al margen de la experiencia estética como consumo inmediato (ya sea presencial o digitalmente).

4. Pintura pantalla: resolución, circulación y fallo

212

Muchos pintores post-internet han adaptado en sus obras los lenguajes visuales de las pantallas, dispositivos de mediación entre realidad física y digital que han transformado la forma de mirar y producir imágenes; aquello que Ingrid Guardiola define como «superficies de contacto entre el mundo algorítmico y el mundo material» (2019, p. 10). Esta fricción hace que la pantalla se tome como la interfaz predilecta para los procesos de virtualización. Con el nacimiento de la pantalla televisiva y fotográfica, surgió una nueva forma de mirar y pensar el mundo. El modo de visión *a través de* la pantalla tuvo un claro impacto en las manifestaciones pictóricas que van desde los fotorrealistas de los sesenta hasta las investigaciones de Gerhard Richter sobre la pintura como interfaz. De hecho, podría decirse que fue, gracias a la buena acogida de su obra, que empezaron a popularizarse algunos lenguajes pictóricos pre-

8 Otro fenómeno paralelo pero interrelacionado sería el uso y abuso de degradados arcoíris, presentes en la producción de artistas como Michael Staniak, Philippe Decrauzat, Stéphane Dafflon y Tauba Auerbach.

9 Para consultar la evolución cultural del color en la publicidad y los productos de consumo, véase Juicebox (s.f.).

10 Troemel forma parte de un conjunto de críticos culturales que han decidido utilizar las redes sociales, como espacios subversivos, para criticar, precisamente, estas mismas plataformas de creación y socialización.

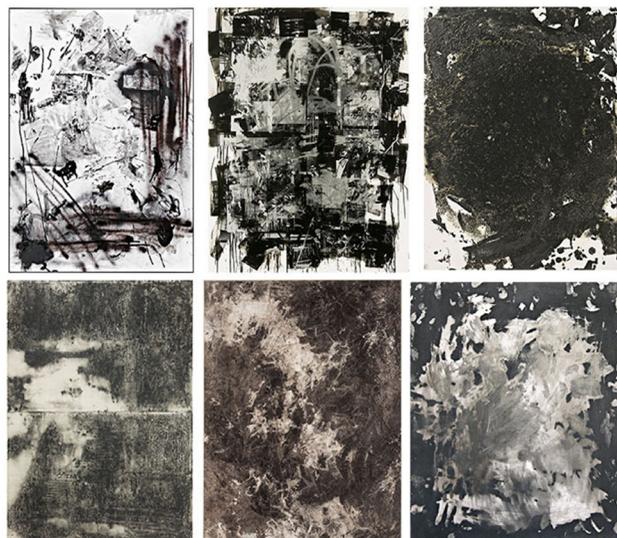


Figura 4: Selección del crítico Jerry Saltz (de izquierda a derecha): Leo Gabin, *All You Hear Is Beads Rattling* (2012); John Bauer, *Untitled #0904* (2009); Josh Smith, *Untitled* (JSD6198) (2006); Angel Otero, *ST-AA (Transfer Series)* (2013); Jamie Sneider, *Big Squid Ink* (2014); y Rosy Keyser, *I* (2011) [<https://www.vulture.com/2014/06/why-new-abstract-paintings-look-the-same.html>]

11 Algunos autores como Parikka (2016) han investigado el impacto geológico y la erosión violenta e invisibilizada que los procesos de fabricación de hardware y software ejercen sobre la realidad material.

12 La pintura-pantalla plantea interesantes anacronismos en la tradición artística como el puntillismo, utilizando unidades mínimas de información o el *De Stijl*, utilizando las cuadrículas como flujos geométricos de circulación.

13 Esta es la definición dada por el colectivo GLI.TC/H fundado en 2010, encargado de realizar exposiciones, conferencias y talleres en torno a la cultura del *glitch* y el *ruido* en los nuevos medios. La definición está disponible en: <http://gli.tc/h/faq/>.

ocupados por las problemáticas propias del soporte digital como el desenfoque, la saturación y el fallo visual. Sus aportaciones, junto a las de otros artistas como Rauschenberg y Warhol, convirtieron el lienzo en una superficie donde tratar algunos problemas perceptuales entre medios analógicos y digitales, lo que Prada denomina como «pulcritud de lo digital» cuando afirma que «con el monitor de televisión, la imagen dejó de ser una materia que reflejaba parte de la luz que recibía (como sucede en un dibujo, una pintura, una escultura) para convertirse en una imagen emisora de luz» (2018, p. 98). El soporte pictórico será entendido entonces como pantalla, un medio alternativo donde trasladar los lenguajes digitales para forzarlos a convivir en una realidad matérica. Siendo conscientes del impacto que estos desarrollos tecnológicos han tenido en cualquier medio artístico, no parece exagerado tomar la pantalla como una prolongación de la imagen-superficie, ontológicamente plana y autosuficiente, que surgió con el plano pictórico greenbergiano (Yáñez Tapia, 2007, p. 120).

La situación volvería a cambiar con el desarrollo de aparatos personales como el smartphone, el ordenador portátil y la *tablet* que instauraron sus propias políticas de producción, tráfico y consumo visual, alterando por completo la forma de enfrentarse a la cultura (audio)visual de la contemporaneidad. Igualmente, estos avances tecnológicos actualizaron el papel activo del espectador-usuario, tradicionalmente confinado al acto de mirar, pues permitieron una interacción visual y táctil con el espacio digital; una experiencia que en otro escrito he denominado como «caricia muda» a través de «la física espectral de la pantalla» (Iáñez y Padín, 2022, p. 39). Este énfasis en la condición háptica de las redes demuestra que su condición, supuestamente especular, no debería alejarnos de otros aspectos formales y materiales¹¹. Hay dos factores principales a tener en cuenta para hablar sobre consumo de y en la pantalla: en primer lugar, que la experiencia estética está mediada por la resolución de imagen, es decir, su calidad formal determinada; en segundo lugar, que la experiencia está igualmente mediada por el *hardware*, es decir, la cualidad material del equipamiento físico que permite la conexión a internet y cuya calidad depende directamente del poder adquisitivo de cada usuario (Kholeif, 2017, p. 84).

Algunos pintores post-internet se han interesado por traducir lo que Hito Steyerl denomina «imagen pobre»; esto es, la condición cualitativa presente en aquellas imágenes que han sido deterioradas por la circulación del tráfico digital, aquellas que «testimonian la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de las imágenes», así como «la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles» (2014, pp. 34; 48). De esta forma, encontramos artistas interesados en pintar estos errores de la circulación tecnológica como Carole Benzaken, Corinne Wasmuht, Dan Hays, Dina Yi y Khalif Kelly (figura 5). Se trata de figuras preocupadas por la unidad del píxel o el potencial del *glitch* a nivel semiótico, ofreciendo un interesante acercamiento pictórico a los problemas que tienen lugar en la visualidad digital¹². No resulta descabellado pensar que el interés por las políticas representacionales del fallo y el *glitch* viene dado por su naturaleza múltiple y ambigua, pues estas distorsiones crean un breve intervalo de fantasía al mismo tiempo que desenmascaran los mecanismos digitales: «Un *glitch* es una inesperada e incomprensible ruptura en el flujo tecnológico que, por un momento, revela (abre una ventana a) el sistema»¹³.

Figura 5: De izquierda a derecha: Carole Benzaken, *Travelling 5* (2004), acrílico y óleo sobre lienzo, 210 x 290 cms [<https://awarewomenartists.com/en/artiste/carole-benzaken/>]; Corinne Wasmuht, *Gate 11* (2002), óleo sobre tabla, 247 x 413 cms [<https://www.martinjanda.at/en/exhibitions/2002/10/25/corinne-wasmuht/#photo-3>]; Dan Hays, *Colorado Snow Effect 9* (2009), óleo sobre lienzo, 107 x 142 cms [<https://www.stanleypickergallery.org/programme/dan-hays/1>]



Otros artistas se han interesado por fenómenos paralelos de la condición digital como las diferentes formas de navegar o *move* por la pantalla —aquello que Geert Lovink llama «plasticidad de la navegación» (2019, p. 60)—, así como el aplanamiento visual que estas superficies crean y diseminan. Se trata de una práctica pictórica centrada en trabajar las tipologías de gráficos en la red como las imágenes elaboradas a capas o mediante un proceso de posterización. Estos lenguajes de programas digitales de retoque y edición han sido explorados por la artista Laura Owens, que apropia la pincelada del *Photoshop* para realizar una simulación pictórica del trazo digital. Uno de los pioneros en este campo fue el pintor alemán Albert Oehlen con sus *Computer Paintings* (1990–2008), una serie donde usa el ordenador durante todo el proceso creativo, desde la planificación hasta la ejecución (figura 6). Otra corriente de artistas se ha centrado en la representación del paisaje digital, optando por una reducción formal que remite al ámbito del videojuego, el diseño, la realidad simulada y los escenarios virtuales. En escenas de artistas como Brian Alfred, David Thorpe y Kevin Appel, el espacio aparece monumentalizado pero vacío, solitarios escenarios donde se proyecta la naturaleza de las relaciones interpersonales en el ciberespacio: un colectivo de la red formado por individuos aislados, enganchados a un soporte físico que potencia algunos aspectos de la realidad mientras minimiza otros tantos.

14 Para profundizar más en el aspecto social de la pantalla, puede ser útil consultar Bourriaud (2004, pp. 79–98).

5. Pintura idiota: narrar(se), deformar(se) y multiplicar(se)

La pantalla tiene el potencial para generar nuevas subjetividades —ya sean en baja resolución o en HD—, así como nuevas colectividades y otras formas de representar(se)¹⁴. El retrato y autorretrato post-internet reflejan claramente esta influencia de la cámara y las políticas del consumo en la pantalla. Actualmente, la cámara constituye un elemento fundamental en cualquier aparato electrónico: desde *smartphones* hasta portátiles, pasando incluso por algunos electrodomésticos, será lo que nos permita estar *presente* en la red; las cámaras permiten proyectar nuestro avatar, virtualizar nuestra imagen física y dotarla de una iconicidad reconocible. Otros fenómenos como la práctica del *selfie*, los filtros o la cámara frontal parecen tener la misión añadida de *aplanar* el rostro hasta límites grotescos, adaptándolo a la superficie plana de la pantalla y adecuándolo su consumo bidimensional. No resulta extraño, pues, que esto desemboque en un sintomático desarrollo narcisista de la identidad, tal y como afirma Zafra cuando dice que «solo los ojos animan la circulación y el juego y solo ellos salvan del vertedero o del olvido» (2018, p. 67).

Para referirnos a este fenómeno aplicado al terreno pictórico, tomaré la idea de «pintura idiota», esbozada por Arthur Rimbaud en uno de sus poemas para confesar su gusto culpable por la banalidad de algunas manifestaciones artísticas populares (1959, p. 55). Resulta posible

214



Figura 6: De izquierda a derecha: Laura Owens, *Untitled* (2012), acrílico, óleo, vinilo, resina, piedra pómez y tela sobre lienzo, 274 x 213 cms [<https://whitney.org/exhibitions/laura-owens#exhibition-artworks>]; Albert Oehlen, *Computer Painting* (1998), acrílico sobre lienzo, 184 x 137 cms [<https://www.artsy.net/artwork/albert-oehlen-computer-painting>]

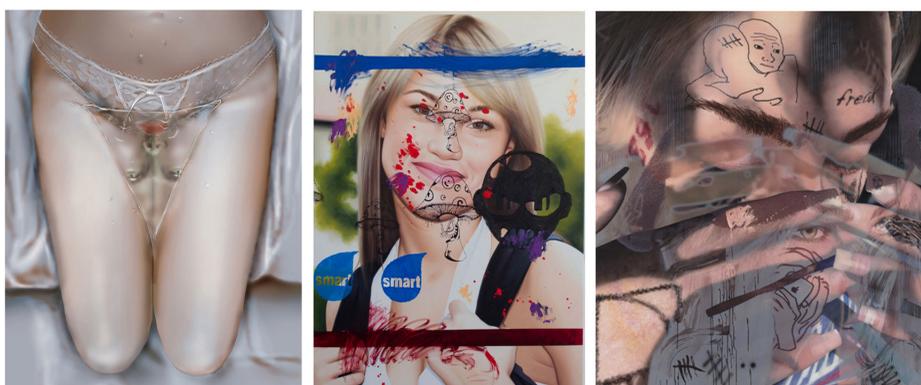
tratar una variante figurativa de la abstracción urgente e inmediata, anteriormente comentada, en donde la identidad se representa de forma infantil y deformada (figura 7).. Asistimos a una prolongación de aquello que la comisaria Marcia Tucker denominó en 1978 como *bad painting* a propósito de la exposición homónima que realizó en el *New Museum* de Nueva York para ofrecer una alternativa pictórica alejada de la corrección técnica y temática, «un trabajo figurativo que desafía, ya sea deliberada o desinteresadamente, los cánones clásicos del buen gusto, el dibujo, los materiales, la representación y el ilusionismo pictórico [...], un trabajo que evita las convenciones del arte elevado» (1978, p. 5). En la actualidad, esta tendencia parece haber evolucionado hacia la hipertrofia de la *super bad painting* (Bogojev, 2019). Algunos artistas como Robert Nava, Katherine Bernhardt, Ricardo Passaporte, David Shrigley o Bell Fulana representan la identidad, equiparando la desprofesionalización del proceso con la desintegración del individuo contemporáneo y el gesto irreflexivo con la presencia inmediata que facilita el consumo rápido y despreocupado en la pantalla, los museos, las bienales, etc.

Otros artistas se han preocupado por complejizar las vicisitudes de la (auto)representación en las redes, renovando su lenguaje plástico para adaptarlo a cuestiones propias de la condición digital y sus materialidades. Artistas como Louisa Gagliardi y Parker Ito combaten la planitud de la identidad *online* con el uso de materiales como vinilo o gel, enfatizando la cualidad háptica y fluida de las dinámicas de producción y consumo en la pantalla. Otras figuras, como la joven Avery Singer, crean imágenes diseñadas con *software* de modelado tridimensional para luego trasladarlas a enormes formatos con aerógrafo acrílico, aproximándose a la identidad como un juego de estratificaciones. Lo que estas estrategias de (auto)representación demuestran es que no sólo la imagen, sino el propio sujeto está siempre quebrado, es múltiple y secuencial (figura 8). La identidad en la red funciona a través de la escisión espaciotemporal entre la personificación analógica y la digital: como ha señalado Estrella de Diego, todo narrar es siempre un narrar(se), un impulso que «implica colocarse en un inevitable espacio narrativo, dividirse en dos, mirarse desde fuera», de forma que cada propuesta es «la obstinada puesta en escena de una omisión» (2011, pp. 37; 45). Esta idea relaciona directamente la identidad y sus múltiples representaciones con una mascarada.

Figura 7: De izquierda a derecha: Ricardo Passaporte, *Footlocker Customers* (2018), aerógrafo acrílico sobre lienzo, 150 x 120 cms [HYPERLINK "<https://www.artsy.net/artwork/ricardo-passaporte-footlocker-customers>"]; Katherine Bernhardt, *Pink* (2019), acrílico y pintura en spray sobre lienzo, 152 x 121 cms [HYPERLINK "<https://www.artsy.net/artwork/katherine-bernhardt-pink-3>"]; Robert Nava, *Devouring Sadness* (2017), acrílico y lápiz grueso sobre lienzo, 213 x 172 cms [HYPERLINK "<https://robnava.com/artwork/4587216-It-Eats-Sadness.html>"]



Figura 8: De izquierda a derecha: Louisa Gagliardi, *La piscine* (2020), gel y tinta sobre PVC, 145 x 115 cms [HYPERLINK "https://louisagagliardi.com/frieze_2020.html"]; Parker Ito, *The Most Infamous Girl in the History of the Internet* (2014), óleo sobre lienzo, 162 x 117 cms [HYPERLINK "<http://chateaushatto.com/artist/parker-ito/>"]; Avery Singer, *Untitled* (2019), acrílico y aerógrafo sobre lienzo, 242 x 216 cms [HYPERLINK "<https://www.hauserwirth.com/artists/26658-avery-singer/>"]



Algunos artistas, como Aya Takano, Richard Phillips y Brian Calvin, han jugado con las políticas representacionales del sujeto enmascarado a través del *selfie*, señalando la relación cosmética, performativa e incluso aleatoria entre significado y significante, entre cuerpo y representación (figura 9). El *selfie* es el paradigma perfecto para hablar de la autorrepresentación en la red como un proceso de deformación y multiplicación. Tal y como ha investigado Claire Raymond, la práctica del *selfie* está inextricablemente imbricada en la temporalidad capitalista, siendo una máscara que funciona mediante la expulsión y la reiteración: «El *selfie* es una máscara que circula a través del ritual de las redes sociales para representar una imagen pública en un contexto digitalizado y superficialmente ritualizado» (2021, p. 105). De esta forma, el *selfie* será en realidad la adaptación de la identidad a una serie de patrones visuales preestablecidos que permiten aumentar la interacción y la mirada digital, aumentando así la circulación (tanto de la imagen como del ego) y configurando una representación aparentemente fija pero realmente convulsa e intercambiable. El individuo contemporáneo es incapaz de pensarse ni representarse sin imaginarse antes como imagen fotográfica, sin proyectarse como código numérico que circula por la red en busca de una mirada de vuelta.

6. Reflexión final

La pintura post-internet es una práctica simultáneamente alienada y liberadora en la que se saturan las estrategias creativas de algunos artistas clave que van desde Van Gogh y Pollock hasta Richter, Warhol y Oehlen. Podríamos hablar de ella como una antipoética de la urgencia, empleando el prefijo anti— porque esta pintura está sujeta desde el principio a unos imperativos, tanto estéticos como mercantiles, que hacen que los procesos posteriores de distribución y consumo estén condicionando, de antemano, la producción pictórica. No obstante, sus estrategias poéticas son potencialmente liberadoras porque traducen la necesidad imperante de actualizar las estrategias creativas, así como su inseparabilidad de los desarrollos tecnológicos de cada momento histórico. Las temporalidades de la red y la pintura se entrelazan en una sensibilidad marcada por «la urgencia, la velocidad y la compresión» (Guardiola, 2019, p. 38), si bien se trata de una urgencia manifestada doblemente en la práctica pictórica post-internet: primero, en la rapidez de su producción, circulación y consumo por parte del espectador-usuario; segundo, en la necesidad de explorar lenguajes actualizados mediante los procesos de virtualización y apropiación —que, por otro lado, siempre han estado presentes en la historia del arte y los medios de comunicación de masas—. Además,

Figura 9: De izquierda a derecha: Aya Takano, *Fallin' – Manma Air* (2000), acrílico sobre lienzo, 53 x 45 cms [[HYPERLINK "https://news.artnet.com/market/artnet-asks-superflat-artist-aya-takano-73976"](https://news.artnet.com/market/artnet-asks-superflat-artist-aya-takano-73976)]; Richard Phillips, *Der Bodensee* (2008), óleo sobre lienzo, 198 x 133 cms [[HYPERLINK "https://gagosian.com/artists/richard-phillips/"](https://gagosian.com/artists/richard-phillips/)]; Brian Calvin, *June* (2014), acrílico y vinilo sobre lienzo, 182 x 122 cms [[HYPERLINK "https://www.artforum.com/picks/brian-calvin-48332"](https://www.artforum.com/picks/brian-calvin-48332)]



estos lenguajes no se encuentran confinados a la pintura, sino que se extienden hacia otros ámbitos de la creación contemporánea como la escultura (Hayley Tompkins, Jesse Darling), la performance (Amalia Ulman), el videoarte (Ed Atkins) o la instalación (Seth Prince, Cory Arcangel), compartiendo muchas de las características que hemos explorado anteriormente.

El impacto de las pantallas y las nuevas tecnologías no se ha producido exclusivamente en el terreno de la producción, sino también en los espacios predilectos de exposición, circulación y venta (si bien es cierto que las redes desdibujan cada vez más las diferencias entre producción, circulación y consumo). Claire Bishop, por ejemplo, ha señalado diferentes continuidades entre las espectadurías virtuales y físicas al descubrir que algunos espacios expositivos utilizan la misma tecnología lumínica que los productos de *Apple*: «Más que nunca, el cubo blanco es el escenario para fotografías destinadas a circular digitalmente en una página web blanca» (2018, p. 35). Pese a la complejidad del asunto, muchos de los artistas post-internet, que trabajan sobre el soporte como pantalla, acaban cayendo en un acto mecánico de mimesis, como Padraig Timoney cuando traslada escenas del *Google Maps* o cuando Wade Guyton hace lo mismo con capturas de pantalla. En la mayoría de los casos, el resultado es una mera traslación de imagen digital al soporte físico, sin reflexionar sobre los puntos de fricción en la virtualización de los lenguajes ciber-analógicos. Cualquier pintura post-internet (y, por extensión, cualquier práctica creativa en general) que no quiera repetir simplemente los mismos funcionamientos tecnológicos del capitalismo en los ecosistemas digitales, no debería copiar la pantalla en el soporte, sino tratar de transformar el soporte en la propia pantalla: hacer que las tempor(e)alidades digitales y analógicas se contaminen la una a la otra.

Referencias

- Barro, D. (2009). *Antes de ayer y pasado mañana: o lo que puede ser pintura hoy*. MACUF y Artedardo.
- Bishop, C. (2018). Black Box, White Cube, Gray Zone: Dance Exhibitions and Audience Attention. *The Drama Review*, 62(2), 22-42. https://doi.org/10.1162/DRAM_a_00746.
- Bogojev, S. (2019, septiembre 18). In conversation with Robert Nava. *Juxtapoz Magazine*. <https://www.juxtapoz.com/news/painting/in-conversation-with-robert-nava/>.
- Bourriaud, N. (2004). *Estética relacional* (2ª ed.). Adriana Hidalgo.
- Brimmers, J. (2018, marzo 15). On Rejecting Professionalism: An Interview with Painter David Ostrowski. *The Creative Independent*. <https://thecreativeindependent.com/people/david-ostrowski-on-rejecting-professionalism/>.
- Buchloh, B. H. D. (1981). Figures of Authority, Ciphers of Regression. *October*, 16, 39-68.
- Buci-Glucksmann, C. (2006). *Estética de lo efímero*. Arena Libros.
- Chartier, R. (2004). Lecturas y lectores "populares" desde el Renacimiento hasta la época clásica. En G. Caballo y R. Chartier (Eds.), *Historia de la lectura en el mundo occidental* (2ª ed., pp. 469-493). Taurus.
- Chartier, R. (2022). *Editar y traducir. La movilidad y materialidad de los textos*. Gedisa.
- Colomina, B. (2010). *Privacidad y publicidad. La arquitectura moderna como medio de comunicación de masas*. Cendeac.
- Connor, M., Dean, A. y Espenschied, D. (Eds.). (2019). *The Art Happens Here: Net Art Anthology*. Rhizome y The New Museum.
- Crimp, D. (1980). The Photographic Activity of Postmodernism. *October*, 15, 91-101.
- Darling, J. (2017). Post-Whatever #usermilitia. En O. Kholeif (Ed.), *You are Here: Art After the Internet* (pp. 136-140). Cornerhouse.
- de Diego, E. (2011). *No soy yo. Autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Siruela.
- Debatty, R. (2008, marzo 28). Interview with Marisa Olson. *We Make Money Not Art*. https://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/.
- Diers, M. (2002). On the Urgency of Painting or Images Upon Images. En L. Bossé (Ed.), *Urgent Painting* (pp. 33-44). Paris-Musées.
- Douglas, L. (2011, junio). Within Post-Internet Part I. *pool* (1). https://pooool.info/uncategorized/within-post-internet-part-i/#_ftn1.
- Douglas, L. (2011-2012). *pool*. <http://pooool.info/>.
- Ernst, W. (2017). *The Delayed Present: Media-Induced Tempor(e)alities and Techno-Traumatic Irritations of "the Contemporary"*. Sternberg Press.
- González García, A. (2007). *Pintar sin tener ni idea y otros ensayos sobre arte*. Lampreave y Millán.
- Greenberg, C. (2006). La pintura moderna. En F. Fanés (Ed.), *La pintura moderna y otros ensayos* (pp. 111-120). Siruela.
- Groys, B. (2018). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea* (2ª ed.). Caja Negra.
- Guardiola, I. (2019). *El ojo y la navaja: un ensayo del mundo como interfaz*. Arcadia.
- Heiser, J. (2015). Numerous Sides of Nothing: On David Ostrowski. En C. Gether, S. Høholt y C. Jalving (Eds.), *David Ostrowski: The F Word* (pp. 12-24). Arken Museum of Modern Art.
- Iáñez Picazo, J. y Padín Fernández, M. (2022). *Bucear la herida: paisajes (im)posibles de la imagen en la era postfotográfica*. Muga.
- Juicebox. (Sin fecha). *From Harvest Gold to Millennial Pink: Colors that Defined the Decades*. <https://juiceboxinteractive.com/blog/color/>
- Kholeif, O. (2017). The Curator's New Medium. En O. Kholeif (Ed.), *You are Here: Art After the Internet* (pp. 78-85). Cornerhouse.
- Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Paidós.
- Lovink, G. (2019). *Tristes por diseño: las redes sociales como ideología*. Consonni.
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal.
- McHugh, G. (2011). *Post-Internet: Notes on the Internet and Art*. Link Editions.

- Olson, M. (invierno de 2009). Postinternet: Art After the Internet. *Foam Magazine* 29, 59-63.
- Olson, M. (2010). Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture. En C. Cotton y A. Klein (Eds.), *Words Without Pictures* (pp. 274-284). Aperture.
- Parikka, J. (2016). *A Slow Contemporary Violence: Damaged Environments of Technological Culture*. Sternberg Press.
- Raymond, C. (2021). *The Selfie, Temporality, and the Contemporary Photography*. Routledge.
- Reyburn, S. (2014, abril 11). Hot New Artists, Getting Hotter. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2014/04/14/arts/international/hot-new-artists-getting-hotter.html>.
- Rimbaud, A. (1959). *Una temporada en el infierno* (2ª ed.). Edicom.
- Robinson, W. (2014, abril 3). Flipping and the Rise of Zombie Formalism. *Artspace*. https://www.artspace.com/magazine/contributors/see_here/the_rise_of_zombie_formalism-52184.
- Sadin, E. (2018). *La silicolonización del mundo: la irresistible expansión del liberalismo digital*. Caja Negra.
- Saltz, J. (2014, junio 17). Zombies on the Walls: Why Does so much New Abstraction Look the Same? *Vulture New York*. <https://www.vulture.com/2014/06/why-new-abstract-paintings-look-the-same.html>.
- Segade, M. (2013). *Jetzeit / L'esquena de l'àngel*. Centre d'Art La Panera.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.
- Troemel, B. [@bradtroemel]. (2020, mayo 4). *Repetition Mindset* [Ensayo]. Instagram. https://www.instagram.com/p/B_xllrLBUu/.
- Tucker, M. (1978). *Bad Painting*. The New Museum of Contemporary Art.
- Walker, J. A. (2001). *Art in the Age of Mass Media*. Pluto Press.
- Ward, F. (2012). Undead Painting: Life After Life in the 1980s. En H. Molesworth (Ed.), *This Will Have Been: Art, Love and Politics in the 1980s* (pp. 50-63). Museum of Contemporary Art y Yale University Press.
- Yáñez Tapia, G. (diciembre de 2007). Imagen digital: la "suspensión" de la distancia categorial moderna [o cómo operar desde los Estudios Visuales en la postmodernidad]. *Estudios Visuales*, 5, 107-123.
- Zafra, R. (2018). *Ojos y capital* (2ª ed.). Consonni

El presente artículo ha sido escrito y desarrollado en el marco de un Contrato Predoctoral FPU del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.