

# La pintura expandida como paradigma y experiencia en la enseñanza superior de las artes

Expanded painting as a paradigm and experience in higher arts education

**Julio César Ortega Solano**  
Universidad de Barcelona, España  
juliortega@ub.edu  
<https://orcid.org/0000-0002-3904-089X>

Recibido: 09/09/2022  
Revisado: 30/05/2023  
Aceptado: 29/07/2023  
Publicado: 30/07/2023

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.24.7549>  
Investigación

Sugerencias para citar este artículo:

Ortega Solano, Julio César (2023). «La pintura expandida como paradigma y experiencia en la enseñanza superior de las artes», *Tercio Creciente*, 24, (pp. 61-67), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.24.7549>

## Resumen

Desde la irrupción de las nuevas tecnologías digitales como fenómeno global y con la aparición de nuevos materiales de síntesis industrial, el campo de la pintura ha venido experimentando un cambio de paradigma en su práctica artística.

Este cambio se centra en el efecto, que ha pasado de la realidad de la naturaleza a la nueva realidad virtual digital. Si entendemos la práctica pictórica desde la realidad de la

naturaleza como un simulacro de la realidad, la práctica pictórica desde la realidad virtual digital, ya no simula, sino que presenta una nueva realidad en la pintura.

Es un hecho, que el entorno digital produce cambios notables en las conductas sociales, en consecuencia y como reflejo de la sociedad, estas no pasan desapercibidas dentro de la practica pictórica en la enseñanza superior de la artes.

En este sentido, y como referente, tenemos las obras pictóricas Peter Halley y Fabián Marcaccio, estas obras son un claro ejemplo de unas prácticas pictóricas creadas a partir de esta nueva realidad digital. En el caso de Halley, desde una visión conceptual del fenómeno digital y su influencia social y, en el caso de Marcaccio, a partir de la utilización del software y el hardware digital para la creación pictórica.

Conceptos y métodos en la aplicación práctica de nuevos sistemas para la creación de una pintura referenciada del entorno digital, que nos sitúa ante lo que en la actualidad viene denominando como pintura expandida. Una pintura que en muchos casos se libera de soporte para desarrollarse en sí misma.

**Palabras clave:** pintura, expandida, enseñanza, digital, virtual.

### Abstract

Since the emergence of new digital technologies as a global phenomenon and with the appearance of new industrially synthesized materials, the field of painting has been experiencing a paradigm shift in its artistic practice.

This change is centred on the effect, which has gone from the reality of nature to the new digital virtual reality. If we understand the pictorial practice from the reality of nature as a simulacrum of reality, the pictorial practice from the digital virtual reality, no longer simulates, but presents a new reality in painting.

It is a fact that the digital environment produces remarkable changes in social behaviours, consequently and as a reflection of society, these do not go unnoticed in the pictorial practice in higher education in the arts.

In this sense, and as a reference, we have the pictorial works Peter Halley and Fabián Marcaccio; these works are a clear example of pictorial practices created from this new digital reality. In Halley's case, from a conceptual vision of the digital phenomenon and its social influence and, in Marcaccio's case, from the use of software and digital hardware for pictorial creation.

Concepts and methods in the practical application of new systems for the creation of a painting referenced to the digital environment, which places us in front of what is currently referred to as expanded painting. A painting that in many cases frees itself of support to develop within itself.

**Keywords:** Painting Expanded, Teaching, Digital, Virtual.

## Desarrollo

Desde la irrupción de las nuevas tecnologías digitales como fenómeno global y con la aparición de nuevos materiales de síntesis industrial, el campo de la pintura ha venido experimentando un cambio de paradigma en su práctica artística.

Diversos autores, no necesariamente interconectados, han visto las múltiples posibilidades y aplicaciones que desde el entorno digital pueden suponer nuevas aportaciones como referencia de nuevas realidades pictóricas. En este sentido, las obras pictóricas de Peter Halley y de Fabián Marcaccio se han ido desarrollado a partir de nuevas realidades y entornos digitales que se han introducido en la aplicación de nuevos sistemas y metodologías para la creación artística. Para Peter Halley el entorno digital es un modelo matemático de representación en estructuras geométricas de los edificios de las ciudades, que se ha convertido en el tema central de su pintura, desarrollando unas composiciones a través de la materia, donde el bastidor es el sostén de una superficie texturada sobre la tela y una paleta de color renovada. Aparecen nuevos códigos de representación en los que las texturas hacen referencia a la piel del edificio, superficies enlucidas con material Roll-a-tex®<sup>1</sup> y, donde las pinturas DayGlo®<sup>2</sup> y sus efectos fluorescentes, simulan esta nueva realidad de la luz digital, colores referenciados, signo y significado del color que emite la pantalla del ordenador.

Una pintura que es crítica ante un entorno social digitalizado que cada vez está más interconectado y, como consecuencia, alienado socialmente por las redes y los medios de comunicación de internet.

La incorporación en la obra de los flujos informativos que transitan por las redes de telecomunicación es también una estrategia de actuación muy habitual en el arte. (Prada, 2012).

---

1 Roll-a-tex®, es una fórmula de aditivos textura de látex y pinturas a base de aceite, de alto rendimiento con que emulsionan y se convierten en parte de la pintura, se aplica fácilmente con un rodillo y se dispone de tres tipos de granos que actúan en diferentes acabados y efectos. <https://www.rustoleum.com/product-catalog/consumer-brands/zinsser/additives/roll-a-tex-sand-texture-additive/>

2 Day-Glo Color Corp. Se especializa en la producción de pinturas y pigmentos fluorescentes, como los que se utilizan en aplicaciones de seguridad, obras de arte y señalización. La compañía inventó pinturas fluorescentes de luz negra y luz diurna que utilizan tintes fluorescentes. [https://en.wikipedia.org/wiki/Day-Glo\\_Color\\_Corp](https://en.wikipedia.org/wiki/Day-Glo_Color_Corp).



Fig.1. Obra de Peter Halley en la galería SENDA. The high Note, 2020, Acrílico Day-Glo, Acrílico y Roll-a tex sobre lienzo (Colección Particular, Valencia), 200 x 175 cm. Imagen cedida y reproducida con permiso de la Galería Senda Barcelona.

Para Halley el espacio privado de los edificios interconectados a la red de internet se ha convertido en una prisión. Las relaciones interpersonales a través de la red que simulan, en muchos casos, realidades ficticias y deshumanizadas, han pasado del contacto humano, face to face, a la imagen en pantalla, computer to computer. En la obra pictórica de Halley, sus “prisiones” se han convertido en su imagen iconográfica central. Es una nueva forma de aislamiento moderna, donde las “celdas” son como una cápsula, una oficina sin ventanas, un cubículo (Luna, 2014). Halley encuentra su inspiración en lugares como cárceles, canalizaciones o túneles, creando en sus obras una atmósfera opresiva que resulta una perfecta metáfora de la sociedad actual, dominada por la tecnología y las redes de comunicación (Hernández, 2012).

Por el contrario, el trabajo pictórico de Fabián Marcaccio se diversifica en múltiples líneas de investigación proyectadas en obras sobre bastidor con cuerdas, impresiones digitales sobre tela de PVC para su obra mural, impresiones digitales en 3D con materiales plásticos fungibles o con siliconas en frío.



Fig.2. Fabián Marcaccio. New Paintant Family-Group-Cluster-Swarm 2016. Imagen cedida y reproducida con permiso de la Galería Joan Prats Barcelona.

Pintura desarrollada a partir de dibujos escaneados, modificados y amasados digitalmente. Edición y creación de “actantes”, imágenes de animación digital denominadas por Marcaccio que, posteriormente, son el motivo y referente de sus impresiones digitales 3D.

Marcaccio está interesado por la ‘pictorialidad’ que puede reunir el material fotográfico, la pintura digital, o las técnicas escultóricas como el casting, ampliando su alcance hasta todo aquello que la obra necesite en cada momento. Friedrich Schlegel, en sus Fragmentos críticos, viene a señalar algo que tiene mucho que ver con esta interesante idea con la que trata de trabajar Marcaccio: «Todos los sagrados juegos del arte son sólo lejanas reproducciones del juego infinito del mundo, obra de arte en eterna formación» (Boehmer, 2012).

Marcaccio ha creado un nuevo vocabulario en su trabajo pictórico; Paintants pancartas callejeras de actividades publicitarias donde las secuencias escultórico-arquitectónicas se expanden para ser transitados; Murales, a los que también denomina

como Environmental Paintants (Pinturas ambientales); Structural Canvas Paintants (Pinturas para lienzos estructurales) o Animation Paintants (Pinturas de animación).

Vocabulario que toma forma en su Paintants Lab (Impresión 3D para el desarrollo de la pintura), espacio donde el autor crea su pintura a partir de la investigación de la imagen digital y sus múltiples configuraciones. Sobre su trabajo, y un sentido expandido de la pintura, el propio Marcaccio dice: “[...] Los pintores enfatizan las relaciones tiempo-espacio, utilizando compuestos pictóricos, fotográficos y escultóricos [...]. (Marcaccio, Paintants Corporation, 2018)

Analizando los trabajos de estos dos autores vemos como el espacio digital y las redes de comunicación de internet han propiciado una nueva visión de la pintura y su campo expandido, siendo, sin duda, un cambio de paradigma a nivel pedagógico dentro de la enseñanza superior de las artes.

Los objetivos de este trabajo se pueden resumir en los siguientes campos: Estudio y análisis de las obras de Halley y Marcaccio conceptual y procedimentalmente para su introducción en los planes docentes del área de pintura; Incorporación de nuevas metodologías para el desarrollo de la pintura a partir de un nuevo concepto del entorno digital para su actualización e; Incorporación en los talleres de herramientas digitales para la elaboración de bocetos y proyectos, hardware, software y plotters de impresión 2d y 3d. Avanzar en la investigación y el desarrollo de nuevos materiales de síntesis industrial para su aplicación pictórica en la educación superior de las artes.

Incorporación de nuevos soportes y nuevas paletas de color de referencia del entorno digital.

A partir de la propia investigación y el análisis de las materias y los materiales utilizados en la producción de sus obras, teniendo como nexo de unión la tecnología digital y sus aplicaciones, analizamos una nueva realidad virtual que ha facilitado, por un lado, un nuevo referente cromático matérico, y por otro lado, conceptualmente, viendo como las redes de comunicación en internet han sido el tema y el eje central que, durante décadas, han ido desarrollando en su práctica pictórica. Todo ello, conjuntamente, quedará vinculado a la aplicación de procedimientos interpretativos y analíticos de estos trabajos para el abordaje del objeto fundamental del estudio: la relación experimental entre la pintura contemporánea y los nuevos materiales y tecnologías digitales que la articulan dentro del amplio y abierto concepto de la pintura expandida como paradigma y experiencia en la enseñanza superior de las artes.

Las obras de Peter Halley y Fabián Marcaccio, nos remiten al entorno digital o a los medios la comunicación en internet desde una mirada crítica, en el caso de Halley, con colores DayGlo y superficie texturada Roll-a-tex, o como medio para la investigación y el desarrollo de la pintura a través de la impresión digital 2D y 3D, en la obra de Fabián Marcaccio.

Una nueva realidad en pintura que se postula como vanguardia y referente en la enseñanza superior de las artes, reflejo de una sociedad global digitalizada.

Podemos vislumbrar que la enseñanza superior de las artes, con la aparición de una nueva realidad digital y sus referentes matéricos de síntesis industrial, se encuentra en un verdadero paradigma de cambio o, mejor dicho, de asimilación de nuevos métodos y metodologías en cuanto a la práctica pictórica de la era digital.

Las obras de Halley y Marcaccio son un claro ejemplo de un trabajo pictórico creado a partir del entorno digitalizado de la sociedad globalizada.

Como consecuencia de este trabajo y, en la parte opuesta del pintor francés Paul Delaroche, quien consideraba que la pintura estaba muerta tras contemplar los, entonces, novedosos daguerrotipos, Fabián Marcaccio considera que la pintura está viva, y quienes sufren actualmente son el cine y la foto- En su Manifiesto “La pintura como resistencia”, nos comunica lo siguiente: “[...] La pintura apoya y define el derecho a la subjetivación, y está abierta a múltiples modos de referirse a lo real [...]” (Marcaccio, Hoy: pintura, 2013).

Ante esta nueva realidad en la práctica pictórica de Halley y Marcaccio, ésta se presenta como necesaria en su aplicación teórica y metodológica en la Enseñanza Superior de las Artes

## Referencias

- Cabra de Luna, José Manuel. (2014). La imagen de la Ciudad. Málaga: Informe Ayuntamiento de Málaga (Agenda 21 Málaga). P.11.
- Marcaccio, Fabián. (2018). Paintants Corporation (30 de 06 de 2018). Recuperado el 16 de Abril de 2021, de Paintants Corporation: <http://paintantscorporation.com/site/>
- Martín Prada, Juan. (2012). Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual. Sendemà Editorial, P.50 Valencia.
- Halley, Peter. (2020). New Paintings. SPACE-SENDA. From 15 SEP, 2020 to 30 NOV, 2020. Consultado el 20/01/2022 en <https://galeriasenda.com/event/peter-halley-new-paintings/>
- Halley, Peter. Galería Senda 2022. Consultado el 20/01/2022 en <https://galeriasenda.com/artista/peter-halley/>
- Hans Gerd Rötzer y Marisa Siguán Boehmer. (2012) Historia de la literatura en lengua alemana: de los inicios a la actualidad, Barcelona: Universidad de Barcelona, 2012, P.176.
- Hernández, Noelia. (2012). Peter Halley. Formas, líneas y cuadros. Barcelona: La Vanguardia (25 de abril de 2012). Cultura, P.20