

IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

“Técnicas de construcción de realidad en el Arte”.

Juan Manuel Solver Fama.

Cita:

Juan Manuel Solver Fama (2011). *“Técnicas de construcción de realidad en el Arte”*. IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-034/465>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Título: Técnicas de construcción de realidad en el Arte

Autor: Juan Manuel Solver Fama

Referencia Institucional: Licenciado en Sociología por la Universidad de Buenos Aires.

Correo electrónico: juanm0@hotmail.com

Resumen:

Esta ponencia se pregunta por las características propias de las imágenes que se producen en la actualidad, su vínculo con el estilo estético realista y las formas de su producción. Se puede pensar que la construcción de imágenes digitales implica la conjunción de características de la producción pictórica de imágenes, con su posibilidad de manipulación directa de la imagen, con características propias de la producción técnico-fotográfica de la imagen, cuya construcción de la imagen se da a través de una manipulación indirecta, mediada por la lente que las capta. Las imágenes digitales promueven la conjunción de ambas técnicas de producción de las imágenes, ya que habilitan tanto manipulaciones directas como indirectas sobre las imágenes. Como tema subyacente, se problematiza al realismo como estilo estético común a diversos géneros del arte en el que se promueve una identificación de este, como estilo estético, con la realidad.

Palabras Clave:

Esfumado – Realismo – Pintura – Realidad – Imagen

TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN DE REALIDAD EN EL ARTE¹

Esfumado y realismo en la pintura

El sfumado es una técnica que ha servido de base en la elaboración de múltiples estilos pictóricos. Sus características mínimas son muy sencillas de forma tal que, aunque esta técnica halla variado en sus formas concretas a lo largo de la historia del arte, el sfumado se sostiene en una simple postulación: lograr que el final de un color o textura se funda con el comienzo de otro. Esta técnica básica hace posible toda forma de imagen pretendidamente tridimensional en el arte, lo cual caracteriza especialmente al realismo en la pintura.

El realismo es un estilo estético que, se podría decir, pregona una idea de imagen que aspira a no ser solo una imagen. La imagen realista encierra una paradoja ya que se sostiene sobre la pretensión de la creación de una imagen tridimensional, lo cual es propiamente imposible ya que ninguna imagen es propiamente tridimensional, ni nada de lo tridimensional puede reducirse a ser una imagen. Sin embargo, lo interesante de resaltar es que es la técnica del sfumado la que hace posible plasmar este idea en la pintura realista y es esta técnica la que esta en las bases de la construcción de imágenes en diversos estilos pictóricos, pues ella se halla en el principio de la distinción entre la luz y la sombra

Ya se trate de las figuras del renacimiento, cuya auto iluminación pareciera no distinguir entre luz propia y ajena o de las figuras barrocas donde la luz y la sombra son siempre en claroscuro, es decir, en la continuidad a lo largo de la imagen de un as de luz y de un cono de sombras, el sfumado se ha encontrado siempre en los fundamentos mismos de la diferenciación entre luz y sombra en la pintura, por lo menos en el arte europeo moderno y medieval.

Pero, ni esto ha sido así siempre ni es ciertamente necesario. No es casi necesario mencionar que, por ejemplo, el arte rupestre era plenamente figurativo sin la necesidad de ser realista. A su vez, el arte clásico de la antigüedad tampoco tenía en su centro al sfumado sino en la figura, ya sea, por ejemplo, en los muros bidimensionales egipcios como en las vasijas cilíndricas griegas. Pero el sfumado pareciera haber sido una técnica que ha llegado a imponerse en Europa durante el Renacimiento y de la cual gran parte de los estilos estéticos surgidos en adelante parecieran ser deudoras. Ya sea el naturalismo europeo, con sus naturalezas muertas y sus paisajes amplios como el - muy posterior- surrealismo, con su deseo de pintar “la realidad de los sueños”, o incluso el impresionismo, cuya forma de sfumado devino posteriormente en puntillismo, y se caracteriza por mostrar la huella del pincel con su impresión en la tela; estos estilos estéticos han encontrado en distintas formas del sfumado un técnica para construir la realidad en la pintura.

Pero, ¿qué supone el sfumado en la pintura? En principio, los estilos estéticos que han tenido en su centro al sfumado han vinculado su uso a una forma de concebir la pintura en la cual los elementos que componen el ambiente de la obra se hallan vinculados por la concepción conjunta que implica la obra de arte. En ella cada figura ocupa un lugar el cual se halla definido por su vínculo con las demás tanto como por la concepción desde donde se la aprecia. Y esta apreciación conjunta que impregna un estilo a la pintura se halla presente en el uso práctico en el que se trabaja a la obra, en la hechura de las formas durante su elaboración. Y es en esta elaboración donde las distintas formas de concebir al sfumado se vinculan a distintas maneras de concebir y construir la realidad en la pintura.

Por ejemplo, el sfumado realista supone hacer que no se perciba el trabajo del pincel (y del artista) en él. La imagen que se muestra debe verse como una cuasi-realidad y la mejor forma de producir este efecto es hacer “desaparecer” la participación del artista en su creación. Su espíritu es este: *lo que yo muestro no es lo que he creado sino “lo que esta ahí”*. Lo que existe es un trabajo minucioso por hacer que se deje de percibir la huella que deja el pincel en la tela. Por oposición, en el impresionismo se busca mostrar la huella (impresión) del pincel. Lo que caracteriza al impresionismo – por lo menos en su aspecto práctico - es que la textura de los materiales y los colores es sensible no solo a los ojos sino también al tacto, siendo la obra en su conjunto la impresión sensible del artista frente a lo real. Por oposición al realismo, el espíritu del impresionismo podría ser enunciado así: *esto que te muestro es siempre (y solo puede ser) mi impresión de la realidad*.

Ahora bien, realismo no es idéntico a realidad ya que si bien la condición mínima de simbolización de la realidad en la pintura es la figuración, esta no tiene porque ser realista. La figuración no tiene porque buscar una representación realista de la realidad, una repetición de lo real “tal cual es”, pero todo intento de simbolización de

la realidad en la pintura precisa de alguna forma de figuración, de la cual el realismo es solo una vertiente.

Así, por ejemplo, no puede decirse del cubismo que posea pretensiones realistas, pero tampoco todo lo contrario. En él la realidad ya no pretende ser representada de forma realista sino que - sin abandonar la figuración-, el cubismo nos muestra la fragmentación misma de nuestra mirada como una realidad. En el cubismo, la realidad es fragmentaria pero como tal no deja de simbolizarnos lo real, no deja de mostrársenos como realidad. Entre las partes de ojos, narices, bocas, orejas o pelo, que no encajan “realistamente” entre sí, no deja de mostrársenos una cara conformada en esos fragmentos. Tal vez sea por ello también que el esfumado pierde relevancia en el cubismo, pues lo que pierde relevancia es el realismo. En su lugar, las figuras construidas por partes o de una sola pieza, son creadas por sus contornos, por las líneas que las integran y desintegran, por los fragmentos que se superponen y se contraponen; por las perspectivas que se oponen y se complementan, todas, en una misma imagen. El trabajo del cubista, por tanto, es propiamente un trabajo de composición: componer un todo conformado de múltiples partes que, sin embargo, no pierdan unidad. El espíritu cubista nos dice: *¡miren, eh aquí el fragmento, eh aquí la realidad!*

F01

F02

F03

Realismo e imagen más allá de la pintura

Sin embargo, la historia del realismo en el arte en general, no termina con el cubismo. Muy por el contrario, la unión del realismo con la representación de la realidad en la cultura occidental es tan amplia que muy pocas artes han podido sustraerse a su influencia. En particular - y especialmente durante el siglo XX - la historia de la imagen ha comenzado a distanciarse de la historia de la pintura, pero la historia del realismo no ha dejado de acrecentarse. Frente a la pintura se ha erigido la fotografía y el cine como artes que también tienen en su centro a la imagen pero que, desde el proceso creativo, se basan en técnicas completamente distintas.

Tanto en la fotografía como en el cine, la relación entre el creador y su obra está mediada por la cámara, ya sea fotográfica o filmadora, lo cual difiere fuertemente de la relación que se da entre el pintor y su obra en la pintura. Mientras en la pintura el pincel es una extensión de la mano que le permite al artista manipular las tintas y expresarse directamente sobre la tela; con la cámara, el ojo se expresa indirectamente en aquello que capta la cámara. La lente de la cámara expresa al ojo pero sustituyéndolo en el registro de su percepción del mundo; por su parte el ojo puede expresar al Yo con la orientación y el foco donde se posa la mirada pero, en principio, no en la técnica con la que se construye la imagen. La lente de la cámara puede expresar al ojo pero su función está siempre mediada por el registro técnico que hace la cámara del mundo, registro que se basa en una reproducción técnica de las imágenes tales y como las capta la cámara. Y este tipo de registro es un ámbito

propicio para el desarrollo del estilo estético propio del realismo justamente allí donde no es cuestionado su uso.

Por otra parte, la reproducción técnica de la imagen que se lleva a cabo en la fotografía o en el cine, se construye desde el ojo y para el ojo por lo cual no existe mediación entre el órgano creador y el órgano receptor, como si se da en la pintura donde la mano media en la relación que se establece entre la imagen y el ojo que la percibe. Por tal razón, la penetración visual que se logra con la reproducción técnica de la imagen es, por tanto, mas directa y completa, por lo que el impacto de la imagen realista puede ser aun mayor que en la pintura. La ilusión de realidad que produce la imagen realista se ve aumentada y exacerbada con el cine, la fotografía y la televisión.

En la actualidad, los cambios en las formas de creación de las imágenes implican una revolución en la concepción de estas. Por un lado, la reproducción técnica de la imagen cuya forma paradigmática era la imagen fotográfica esta dejando paso cada vez mas a un nuevo paradigma creativo basado en la creación informática de una imagen digital y de existencia potencialmente virtual. Este tipo de imagen no es ni la reproducción técnica de una imagen externa (como en la fotografía) ni la creación artística de una imagen interna (como en la pintura) sino que implica una forma distinta de modular la creación manual de una imagen con su construcción indirecta, propia de la fotografía.

Esto se hace presente en el nuevo tipo de relación que se establece entre la imagen digital y su creador. Por un lado, nuevamente la mano vuelve a influir en la creación de la imagen, pero su expresión esta mediada por la manipulación informática que se puede hacer de las imágenes. Esta no supone un vínculo directo con la imagen como sucede, por ejemplo, en la pintura, pues el creador y la imagen creada se hallan distanciados por un medio distinto que los separa; pero tampoco supone una relación indirecta, pues el creador puede actuar directamente en la creación de su obra. En la imagen digital se da una relación paradójica donde la intervención directa de la mano en la imagen esta mediada por la manipulación del lenguaje informático, a la vez que entre el objeto creado y el creador del objeto existe siempre un limite físico irreductible que distancia inevitablemente su relación.

Por otro lado, las imágenes adquieren una nueva relación con su forma física en la cual los materiales funcionan como soportes de una información que puede ser representada en imágenes pero que no lo son propiamente. Las imágenes dejan de poseer, por tanto, una forma física inmediata sino que su existencia se vuelve potencialmente virtual: llegan a existir empíricamente solo en los aparatos que las reproducen y durante el tiempo que esto suceda. A su vez, en la práctica, las imágenes no dejan de estar atravesadas por el estilo estético propio del realismo en el que nuevos niveles de definición pretenden aumentar aun más el carácter realista de las mismas. Las imágenes pretenden ser aun más exactas pero estos nuevos niveles de exactitud no las hacen necesariamente más reales sino que, tal vez, todo lo contrario, ya que las alejan de la percepción directa de la realidad.

Se abre aquí entonces una pregunta por las características de la era digital: ¿que nueva era se abre ante nuestros ojos en un mundo de imágenes hiper-realistas y, por ello, tal vez, especialmente irreales?

F04

F05

¹ Esta ponencia se basa en un artículo publicado en la revista Eskalera Caracol nro. 5. La revista Eskalera Caracol es una publicación anual de intervención y reflexión sociológica producida en forma colectiva y autogestiva entre estudiantes y graduados de la carrera de Sociología de la Universidad de Buenos Aires.