

**Estudios sobre
Arte Actual**

**Número 1
Julio de 2013**

*HIPERREALISMO PICTÓRICO Y SU
EVOLUCIÓN LIGADA AL AVANCE
FOTOGRAFICO*

GLORIA M^a RICO CLAVELLINO

Resumen:

Desde los inicios del movimiento hiperrealista, la pintura se ha servido de la fotografía como referente para la creación de sus obras. Los avances tecnológicos en la imagen digital han supuesto para los artistas de generaciones más recientes un salto a una dimensión visual más novedosa y amplia, desde el detalle imperceptible al ojo humano a la deformación panorámica del gran angular, su pintura se caracteriza por una mayor definición y nitidez. Reflexionan sobre una nueva realidad, la de la imagen representada que se convierte ahora en un objeto hiperreal.

Palabras clave: Hiperrealismo, hiperrealidad, arte, pintura y fotografía.

* * * * *

La acepción contemporánea de “hiperrealidad” se deriva principalmente de la filosofía postmoderna, estudiada desde los años ochenta por autores como Jean Baudrillard, Gilles Deleuze, Daniel J. Boorstin, Umberto Eco y Paul Virilio. El término designa la incapacidad del pensamiento para discernir entre realidad y fantasía (asociado básicamente a las culturas posmodernas tecnológicas) y se utiliza para describir lugares como Disney World, que se vuelven más reales en virtud de los simulacros.

El entorno en el que vivimos parece estar construido sobre un modelo real, pero el origen de esa realidad está frecuentemente difuminado, incluso omitido. La difuminación de las fronteras entre lo real y lo hiperreal, la simulación, es posible principalmente gracias a los enormes avances tecnológicos de las últimas décadas.

Al contrario que la utopía, la simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia. Mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como falsa representación, la simulación envuelve todo el edificio de la representación tomándolo como simulacro. Las fases sucesivas de la imagen serían éstas: (1) es el reflejo de una realidad profunda, (2) enmascara y desnaturaliza una realidad profunda, (3) enmascara la ausencia de realidad profunda, (4) no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.¹

La aparición de la hiperrealidad se vincula a la representación de la imagen en ausencia de analogía con la realidad, de un simulacro semiótico donde el significado se ha destruido o ha suplantado al objeto a partir de una evolución de su imagen, que ya no apunta a una realidad existente, sino a una realidad no existente. Un ejemplo de ello es la pornografía como retrato irreal del sexo, que para un consumidor puede constituir una realidad esencial. *“La obscenidad del sexo y el hiperrealismo del objeto son pretensiones ambas de verdad total. (...) La pornografía representa un ataque frontal a nuestras pulsiones, intenta secuestrar nuestros deseos y violarlos. No aspira a nuestra complicidad, la da por descontada (...), la vuelve prescindible.”*²

Hablamos de hiperrealidad en el arte para definir aquéllos productos artísticos que incrementan la noción de realidad, generalmente por superación y suplantación de la misma, operando como simulacros.

El simulacro, y su lógica consecuencia, el hiperrealismo, es un intento de recuperar lo diferente que caracterizaba lo real, pero es un intento melancólico e irónico, porque lo que intentaba recuperar lo sabe perdido, precedero, y es precisamente esto lo que acentúa e intensifica. (...) El simulacro es (...) fingir que aún estamos en posesión de lo real, por lo menos en lo que a lo exterior se refiere, ya que las diferencias que el simulacro intensifica son, precisamente, las exteriores, pues en la estética del simulacro subyace la idea de que no existe un adentro que remite al afuera en los objetos de suplantación, sino solamente un afuera que es incomprensible: el simulacro es exterioridad de cabo a cabo.³

Según Oliva Abarca, existe una clasificación de las obras hiperrealistas actuales en relación al cuerpo como objeto. Según “las estrategias de disuasión que de lo real hace el simulacro, derivan en dos tipos de productos hiperreales” (Oliva Abarca, 2011:30):

- Sublimes: Obras ausentes de imperfecciones humanas.
- Grotescos: Obras en las que destacan las imperfecciones humanas, como las esculturas de Ron Múeck. (fig. 1)



Fig 1. A Girl (2006), Ron Mueck.

En la cultura occidental, la experiencia de realidad se encuentra tamizada por los códigos propios de los medios de comunicación masivos, desde las imágenes televisivas, del cine a las fotografías de revista,... Entendemos esta última, la fotografía, como un reflejo fidedigno y objetivo de la realidad, inconscientes, a veces de la manipulación a la que ha sido sometida (desde la modificación tonal al retoque más inadvertido). La fotografía se nos hace tan natural que nuestra mirada habitual parece observar a través del objetivo de una cámara. El hiperrealismo pictórico, al emplear la fotografía como referente, se advierte como *“una realidad más real que su misma observación directa”*.⁴

A partir de los años sesenta, en EEUU, un grupo de artistas empleó la fotografía como base para realizar sus obras pictóricas, recurriendo a objetos y escenas cotidianas como argumento. Son los inicios del hiperrealismo como movimiento, consagrado como tal en la *Documenta de Kassel* de 1972. *“El hiperrealismo hace con la fotografía lo que antes había hecho el pop con el cómic, las revistas y la publicidad: hacer imágenes de imágenes, mostrándonos, una vez más, que la nuestra es una realidad mediada.”*⁵ A partir de sus propuestas se extiende a otros artistas americanos y europeos el entusiasmo por esta técnica, conformándose una corriente artística internacional de vigencia actual. Reproducen en grandes formatos (frecuentemente) y con enorme precisión fotografías de su entorno cotidiano, normalmente sin denuncia ni crítica.

Reproducen recortes de lo real captados a través de la asepsia fotográfica, encarnan una mirada deshumanizada, desapasionada, mecánica, y que, sin embargo, por eso mismo, encierra la paradoja de su inevitable falta de objetividad: son más reales que lo real (...) No son copias de la realidad sino de una forma de representarla; la fotografía, a la que toman por modelo, se ha convertido en nuestra sociedad en una ficción naturalizada y ahí, precisamente, radica su asombrosa capacidad de engaño.⁶

El hiperrealismo muestra con excesiva veracidad lo material, lejos de la subjetividad, del misterio, de la *“realidad velada que subyace en la vida”*.⁷ Las imágenes banales o triviales características del hiperrealismo se relacionan con el imaginario de los media. Representan *“la ilusión de hiperrealidad que generan los*

medios mecánicos de captación y reproducción de imágenes, lo que satisfacen es la creencia de que existe una mirada ingenua con la que captar la realidad aparente y que esa mirada puede ser encarnada mediante la confluencia del arte y la ciencia.”⁸

Los hiperrealistas se sirven de la fotografía como punto de partida y como aparente resultado final, pero no como objetivo; en ningún caso el pintor hiperrealista aspira a competir con ella, su motivación es completamente diferente. Estas obras reproducen una nueva realidad creada por los artistas, que reflexionan sobre la objetividad y autenticidad de las imágenes y “*sobre cómo la fotografía ha cambiado la forma de ver y de relacionarse con el mundo.*”⁹

El hiperrealismo es un arte empeñado no sólo en pacificar lo real sino en sellarlo tras las superficies, en embalsamarlo en apariencia. (...) Trata de producir la realidad de la apariencia (...) Intenta ese sellado de tres maneras por lo menos. La primera consiste en representar la realidad aparente como un signo codificado (...) basado (por ejemplo) en una fotografía, (...) mostrando lo real en cuanto ya absorbido en lo simbólico (...). La segunda es (...) más ilusionista (...). Desrealiza lo real con efectos simulacrales. (...) Según la tercera, se representa la realidad como un acertijo visual (...) La estructuración de lo visual se tensa hasta el punto de la implosión, el colapso sobre el espectador.¹⁰



Fig. 2. Sin título (1971), Don Eddy. Fig. 3. Nedick's (1970), Richard Estes

Para los hiperrealistas “*la fotografía es una realidad de segunda mano (...), algo ya falsificado. En sentido inverso, se pone en juego el ejercicio de la percepción así como lo que la obra nos presenta, una realidad de carácter sintético que es producto de un trabajo operatorio y conceptual.*”¹¹

La primera generación de maestros norteamericanos hiperrealistas son Richard Estes, Robert Bechtle, John Baeder, Robert Cottingham, Don Eddy, Chuck Close o Tom Blackwell, entre otros. Más de cuarenta años después de su nacimiento continúan en activo muchos de estos pioneros que han influido a pintores de generaciones posteriores, cuyas técnicas y motivos han evolucionado con el tiempo, pero manteniendo los rasgos originales.

La segunda generación de artistas hiperrealistas de los años ochenta y noventa (Anthony Brunelli, Robert Gniewek, Don Jacot, Rod Penner, Bertrand Meniel, etc.) se caracteriza por la mayor definición y nitidez de sus obras gracias a los adelantos tecnológicos de la fotografía digital. La tercera generación (Robert Neffson, Clive Head, Raphaella Spence, Ben Johnson, Peter Maier, Roberto Bernardi, Jason de Graaf etc.) trabaja con tecnología digital de alta resolución.

“Consiguen llevar la pintura realista a otra dimensión, creando experiencias visuales completamente nuevas. Las imágenes digitales aportan más información que las reveladas a partir de un negativo; en particular, la nitidez de los contornos y la alta definición convierten literalmente la imagen representada en un objeto hiperreal”.¹²

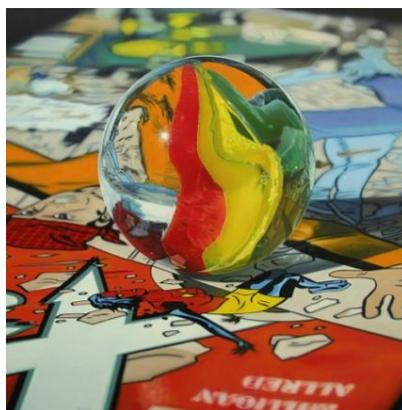


Fig.4. El Arno al atardecer (2007), Anthony Brunelli. Óleo sobre lino. Fig.5. The X-Statix (2010), Jason de Graaf

Jason de Graaf considera sus obras como escenificaciones alternativas de la realidad y como representaciones ilusorias verosímiles filtradas por su particular forma de mirar-hacer arte:

De modo que sólo expresa mi propia visión. (...) Mi objetivo no es reproducir o documentar fielmente lo que veo al cien por cien, el objetivo es crear la ilusión de la profundidad y la sensación de presencia que no se encuentra en las fotografías. (...) El tema es un trampolín y un medio para explorar mi habilidad de comunicar algo único al espectador.¹³

El avance de la fotografía juega un papel crucial en el cambio de la percepción de los acontecimientos y las personas, convirtiéndose en un nuevo tipo de estrategia hiperrealista de codificar la realidad de acuerdo a los nuevos paradigmas visuales. Si inicialmente se empleaba la fotografía analógica para, a partir de ella y de la ampliación fragmentada de la misma, construir obras pictóricas hiperrealistas que llegaban a superarla, con la digitalización de las imágenes, las posibilidades se multiplican exponencialmente. Ahora ya no sólo se consigue reproducir lo fotográfico con minucioso detallismo, sino que se construye (o reconstruye) la imagen fotográfica y a partir de ella la imagen pictórica. Los escenarios se alteran previamente, se distorsionan hasta formas en las que el ojo humano no sería capaz de ver por sí mismo, ya sea por los efectos que las propias cámaras proporcionan o gracias a las posibilidades infinitas de los softwares de retoque fotográfico, incluso de modelado 3D con resultados fotográficos de alta resolución, y, por extensión, la pintura hiperrealista sobrepasa los límites de la realidad. Hacia un realismo extremo.

Notas

1. J. BAUDRILLARD, Cultura y simulacro. Editorial Kairós, 1978, Barcelona, pp. 13-14.
2. E. COHEN, Hacia un arte existencial: reflexiones de un pintor expresionista, ANTHROPOS, 2004, Barcelona, p. 53.
3. J. E. OLIVA ABARCA, Ideas para una estética del simulacro. *Imaginario Visual*. Año 1, nº1. 2011, p. 29.
4. A. MARTÍNEZ MUÑOZ, Arte y arquitectura del siglo XX: La institucionalización de las vanguardias (Vol. 2), Literatura y Ciencia, S.L., 2001, Madrid, p. 58.
5. A. MARTÍNEZ MUÑOZ, Arte del Siglo XX: De Andy Warhol a Cindy Shermann. Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicación, Valencia, 2000, p. 45.
6. A. MARTÍNEZ MUÑOZ, *op cit.*, pp. 45-46.
7. A. M. PRECKLER, Historia del arte universal del los siglos XIX y XX. Pintura y escultura del siglo XX (Vol. 2), Editorial Complutense, 2003, Madrid, p. 390.
8. A. MARTÍNEZ MUÑOZ, *op cit.*, p. 46.
9. Texto extraído de la nota de prensa de la exposición *HIPERREALISMO: 1967-2012* (2013), comisariada por Otto Letze, en el Museo Thyssen-Bornemisza. VV.AA. Hiperrealismo 1967-2012. *Fund. Colección Thyssen-Bornemisza*, 2013, Madrid, p. 2.
10. H. FOSTER, El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo, Akal, 2001, Madrid, pp. 145-146.
11. G. DUROZOI (ed.), Diccionario Akal de Arte del Siglo XX, 2007, Editorial AKAL, Madrid, p. 302.
12. VV.AA. Hiperrealismo 1967-2012. *Fund. Colección Thyssen-Bornemisza*, 2013, Madrid, pp. 4-5.
13. Extraído de la galería de arte contemporáneo JACANA, Vancouver (web en línea) jacanagallery.com (visitado en 23.03.1013)

Bibliografía referenciada

- J. BAUDRILLARD, Cultura y simulacro. Editorial Kairós, 1978, Barcelona.
- E. COHEN, Hacia un arte existencial: reflexiones de un pintor expresionista, ANTHROPOS, 2004, Barcelona.
- G. DUROZOI (ed.), Diccionario Akal de Arte del Siglo XX, Editorial AKAL, 2007, Madrid.
- H. FOSTER, El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo, Akal, 2001, Madrid.
- A. MARTÍNEZ MUÑOZ, Arte del Siglo XX: De Andy Warhol a Cindy Shermann. Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicación, 2000, Valencia.
- A. MARTÍNEZ MUÑOZ, Arte y arquitectura del siglo XX: La institucionalización de las vanguardias (Vol. 2), Literatura y Ciencia, S.L., 2001, Madrid.
- R. MODRAK, y B. ANTHES, Reframing Photography: Theory and Practice. Taylor & Francis Group, 2011, Nueva York.
- OLIVA ABARCA, J. E., “Ideas para una estética del simulacro”, *Imaginario Visual*, nº1 (2011), pp. 28-31.
- A. M. PRECKLER, Historia del arte universal del los siglos XIX y XX. Pintura y escultura del siglo XX (Vol. 2), Editorial Complutense, 2003, Madrid.
- J. A. RAMÍREZ, Historia del Arte (Vol. 4), El mundo Contemporáneo, ALIANZA Editorial, 2005, Madrid.
- VV.AA. “Hiperrealismo 1967-2012”, *Fund. Colección Thyssen-Bornemisza*, 2013, Madrid.