

Simón Casanova, Ángela.

Investigadora, Universidad de Murcia.

Realidad Pictórica. Entre la estasis y la ficción.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Realidad, ficción, pintura, cine.

KEY WORDS

Reality, fiction, painting, movies.

RESUMEN

La pintura y la cámara se unen en una misma escena. Realidad Pictórica consiste en hacer de lo tridimensional algo bidimensional. En convertir lo real en algo pictórico pintando sobre la propia realidad, literalmente. Transformar superficies tridimensionales como objetos o personas en superficies bidimensionales. Se pinta directamente sobre los propios sujetos.

Se incluye la propia pintura dentro de la realidad, de manera que, tras una cámara, la realidad deja de serlo para convertirse en un cuadro estático o en movimiento. La manera de pintar es la tradicional que se realizaría sobre un lienzo normal, con la diferencia de que ahora el lienzo ha desaparecido y se ha convertido en la propia realidad. Todo sin intervención de efectos digitales.

Se trata de unir el cine y la pintura en una misma escena, tratando así de darle vida a un cuadro.

CONTENIDO

A la hora de pintar siempre se suele tratar de representar algo, en la mejor medida de lo posible, a través de un soporte plano. Muchas son las veces en las que se ha innovado con respecto al soporte pictórico (tela, madera, papel, acero, cobre...), pero siempre se ha tratado de una base homogénea. ¿Y si en lugar de realizar el procedimiento habitual en la pintura, se utilizara el inverso? ¿Y si en vez de tratar de plasmar algo sobre una tela, se trataran de coger todos aquellos objetos físicos que se tienen intención de plasmar y se pintaran como si de un soporte plano se tratara? ¿Y si en lugar de intentar realizar algo real a través de la pintura, se intentara realizar algo ficticio a través de una realidad? Se está realizando este experimento con la intención de construir un nuevo método pictórico que consiga salirse de los cánones comunes del soporte, y así conseguir establecer una relación entre la pintura y la cámara. Introducir la pintura sobre soportes menos usuales y más vivos, y tratar de que, tras un objetivo, parezca un óleo común y corriente.

La pintura sobre el lienzo, la pintura sobre tabla, sobre papel, sobre metal... quedan a un lado en este experimento. No se trata de representar una obra de manera pictórica, sino de hacer de la realidad una obra. Un mueble, un cuerpo humano, una pared... se han convertido en el propio lienzo. Se trata de, principalmente, conseguir que los objetos a pintar en cuestión, parezcan, unidos, una obra pictórica. Uniendo todos los elementos y creando, de esta forma, un arte real y vivo. El acrílico es el material pictórico más apropiado para utilizar en este proyecto, debido, principalmente, a su textura y su rápido secado. Con esta idea se pretende evidenciar que es posible salir de las reglas pictóricas y seguir llamando a algo pintura. Se pretende conseguir sacar a la pintura de sus cánones establecidos y mostrar que es posible crear un cuadro más allá de sus cuatro esquinas.

Este proyecto consigue engañar a simple vista al espectador, mostrando confusión al sugerir algo que realmente no es. Muchos artistas utilizan diferentes técnicas para engañar a ojos desconocidos, la fotografía, la pintura y la escultura son quizá las más destacadas. Cuadros que parecen cuadros pero no lo son, fotografías que lo parecen pero siguen sin serlo. La creación de este método ha abierto una vera dentro del mundo del arte que, seguramente, aun no se ha cerrado.



Actualmente, los recientes cambios producidos en los medios tecnológicos como la fotografía o el cine han modificado en cierta medida la manera en la que se relacionan el movimiento y la inactividad dentro del género visual. Han cambiado la forma en la que se perciben las

probables relaciones entre lo estático y el movimiento dentro del arte visual. Habitualmente la ilusión de movimiento se introduce automáticamente dentro del propio término cinematográfico. La inactividad y el movimiento son considerados como la base más amplia dentro de las imágenes y los medios actuales. Desde sus comienzos, las imágenes en movimiento y las imágenes fijas han tenido varios encontronazos debidos, principalmente, a su función en las ideas que transmite. Sin embargo, usando ambos estratégicamente, pueden llegar a unirse iluminando determinadas cuestiones en lo que al cine, el arte y los medios se refieren. En la sociedad en la que vivimos a día de hoy, lo ficticio ha pasado a formar parte de la realidad. Se ha llegado a un punto en el que no se distingue un significado de otro. Se ha alterado tanto su concepto, y en tan grande medida, que la propia realidad se ha convertido en ficción y esta ha pasado a ser realidad. La sociedad ha pasado a ser una realidad ficticia en todo momento. El ser humano ha penetrado como actor de su propia vida y actúa "inconscientemente" delante de su propia comunidad. El mundo prefiere dar una imagen ficticia de la realidad, con el fin, en muchas ocasiones, de engañar a la sociedad y no mostrar realmente lo que ocurre alrededor. Con este experimento se pretende unificar todo en un mismo plano, pero a sabiendas de todo lo que acontece.

Este nuevo proyecto que aquí se presenta, únicamente trata de una producción artística en el que lo principal es que se consiga transmitir y entender, a partes iguales, la idea y técnica utilizada con el fin de intentar llevarla más allá. La unión de cine y pintura no es un método común dentro de ninguna de las dos artes, pero el resultado de ambos juntos crea una incógnita dentro del cine pictórico que dará sus frutos de un tiempo hacia adelante.

La fusión de la pintura y la cámara podría llegar a suponer un cambio dentro de las artes visuales, uniendo diferentes técnicas en una y tratando de ampliar horizontes dentro del mundo del arte.

