

FOTOGRAFÍA-PINTURA-CINE: INTERCONEXIONES ESTÉTICAS

PHOTOGRAPHY-PAINTING-CINEMA: AESTHETIC INTERCONEXIONS

Arturo Colorado Castellary

Universidad Complutense de Madrid, España
acolorad@ucm.es

Vinicius Andrade Pereira

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
vinianp@gmail.com

Resumen:

Primero la fotografía, con sus derivaciones cronofotográficas, y después el cine, impactaron de manera directa o indirecta sobre la imagen plástica, impulsándola, cuando no obligándola, a buscar nuevos derroteros. A su vez, estos nuevos medios sintieron, desde un principio, la tentación de inspirarse en la historia de la imagen pictórica para imbuirse del lenguaje del arte, carácter que muchas veces se les negaba. De esta manera, se ha producido una contaminación permanente, un diálogo entre imagen plástica e imagen tecnológica a lo largo de lo contemporáneo.

De igual manera que no es posible comprender el Impresionismo sin la aparición de la fotografía, el Cubismo o el Futurismo sin el impacto visual que supone la cinematografía, o el Pop Art sin el influjo de los medios de masas, no podremos entender el proceso de desmaterialización del arte de las últimas vanguardias sin constatar que la apoyatura de estas acciones tienen como testimonio en la fotografía y la imagen tecnológica en movimiento, últimas huellas de acciones como el *happening*, la *performance* el Land-Art o el Body-Art.

A su vez, numerosos cineastas han sentido la necesidad de acercarse a la pintura, para inspirarse en ella o narrar la vida de sus creadores. Y, a la inversa, numerosos artistas plásticos han visto en la cinematografía la obra de arte total, que les permitía jugar con el movimiento y el tiempo. Son los cineastas-pintores y los pintores-cineastas, que en muchos casos se expresan igual en un medio que en otro.

Palabras claves: cine; fotografía; pintura; arte contemporáneo; vanguardias; cultura visual; interrelaciones; sinergias.

Palabras claves: Cinema; Photography; Painting; Contemporary Art; Avant-garde; Visual Culture; Interrelations; Synergies.

Abstract:

First, it was photography, with its chronographic derivations, and then cinema came. They impacted directly or indirectly on plastic images, pushing them – and sometimes forcing them – to look for new tracks. These new media felt the temptation, from the beginning, of drawing upon the History of pictorial to imbue themselves with the language of Art, a characteristics many times denied to them. This way, a permanent contamination has happened, together with a dialogue between plastic and technological image in modern times.

It is not possible to understand Impressionism first and Cubism or Futurism not taking into account photography and then the cinema, or even pop art not considering the influence of mass media. It is just as impossible to understand the process of dematerialization of art in the last avant-garde movements not realizing that these actions are supported by photographic and moving images, being their last footprints actions like happenings, performances the Land-Art or Body-Art.

Many filmmakers have felt the need of approaching painting to obtain inspiration from it or to narrate the life of its creators. Conversely, many plastic artists have considered photography a total artwork that allowed them to play with movement and time. They are the painting-filmmaker who in many instances could express themselves in either medium.

Cómo citar: Colorado Castellary, A. y Andrade Pereira, V. (2017). Fotografía-pintura-cine: interconexiones estéticas. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, nº 16, pp. 7-13.

Disponible: <http://www.revistas.uma.es/index.php/fotocinema/>

La aparición de nuevos medios técnicos en la creación de imágenes ha tenido y tiene una importante influencia sobre el campo de la creatividad. Es indudable que en la cultura visual contemporánea existen numerosas motivaciones -sociológicas, políticas, subjetivas, o simplemente estéticas-, pero en este gran mosaico la tesela de la tecnología aparece como clave esencial para comprender su génesis y su evolución. Esa tecnología que ha transformado la vida cotidiana del hombre moderno, ha sido también clave para la eclosión de la moderna cultura visual. La intersección que se ha producido entre arte plástico y medios tecnológicos de creación de imágenes ha cambiado profundamente los parámetros de la creatividad. Tal como lo expresara László Moholy-Nagy (2005) en los años veinte¹, “la aparición de nuevos medios técnicos tiene como consecuencia el surgimiento de nuevos campos de representación”.

La interconexión estética entre imagen plástica e imagen tecnológica se ha repetido con un mismo esquema a lo largo de la contemporaneidad. Con la aparición de la nueva técnica, el artista plástico primero se sorprende, alguno incluso anuncia la catástrofe, después, los más indagadores toman prestados los instrumentos del nuevo procedimiento para experimentar visualmente. Este ha sido el caso de los realistas e impresionistas con respecto a la fotografía y de las vanguardias del siglo XX con respecto al cine, la televisión y el vídeo. Es precisamente en estos primeros momentos cuando los nuevos procedimientos técnicos se sienten atraídos por la pintura, como si su prestigio de siglos pudiera contagiarles la entidad artística que en principio se les niega. Lógica tentación para un nuevo lenguaje que busca su consagración mediante el viejo mito del arte. Precisamente, iniciamos este número de *Fotocinema* con el artículo de Susana Palés, dedicado a la herencia pictórica en los primeros años de la historia del cine, todavía anclado en la perspectiva pictórica renacentista, centrándose

¹ La primera edición del libro de László Moholy-Nagy, *Pintura, fotografía, cine*, fue en 1925.

especialmente en las creaciones de Georges Méliès y destacando la innovación que supuso el uso generalizado del fuera de campo.

Los fotógrafos atraviesan un largo camino por el “pictorialismo” antes de encontrar una autonomía en su lenguaje, fenómeno que se repite con los primeros cineastas que, en su ansias de ser “artistas”, se acercan a la pintura, al teatro y a la literatura en el llamado “cinéma d’art”. Las técnicas de la imagen al mismo tiempo que se intelectualizaban iban abandonando las primeras prácticas artesanas para individualizarse a través de la obra de autor, igual que había hecho la imagen plástica a partir del Renacimiento. Desde esta perspectiva, cabe señalar que este número recoge el artículo de Santiago López Delacruz sobre las teorías de André Bazin y Jean Mitry sobre las interconexiones entre cine y pintura, que nos permite observar el panorama de pensamiento de mediados del siglo XX en la relación entre el análisis cinematográfico y las otras artes.

Una vez que la plástica ha experimentado con las nuevas técnicas y la imagen mecánica adquiere conciencia de sí misma, se produce una segunda fase de esta peculiar relación: la fotografía y el cine buscan su autonomía desarrollando su propio lenguaje. Y la imagen plástica, que ha aprendido de los nuevos procedimientos de representación de imágenes, se lanza con mayor denuedo a la indagación de las apariencias visuales, desprendiéndose de viejos esquemas representativos, que parecen haber conquistado los nuevos procedimientos mecánicos de creación de imágenes.

En el caso de la imagen digital, el nuevo soporte se convierte en manos de los artistas plásticos en medio artístico en sí mismo y ha venido a hacer posible el viejo sueño de entrar dentro de la imagen multidimensional y poder interactuar con ella. Existen indicios y realidades ya evidentes para indicarnos que la práctica artística está cambiando profundamente sus parámetros a partir de la generalización de los medios digitales (Wands, 2006; Lieser, 2008; Martín Prada, 2012).

Uno de los fenómenos más característicos de la era contemporánea ha radicado en su proceso de industrialización, marcada por la implantación de la máquina y por el desarrollo de los medios de masas. Y ese proceso de industrialización afecta directamente a la cultura y al arte, en sus soportes de expresión, en su lenguaje y

en su iconografía. Las tecnologías de la comunicación contemporáneas determinan el mensaje y el modo de decir, de expresar ideas y lenguajes. El arte plástico, que parece deambular por otros caminos paralelos, se ve sin embargo directamente afectado por estos medios.

En opinión de Andreas Huyssen (2002, p. 29), “la tecnología jugó un –si no *el*– papel crucial en la tentativa de la vanguardia por superar la dicotomía arte/vida y hacer del arte un elemento productivo en la transformación de la vida cotidiana”. Y esta opinión, que el autor sitúa en la época de Dadá, del Constructivismo y del Surrealismo, podría ratificarse si retrocedemos a las vanguardias anteriores, como el Cubismo o el Futurismo (Colorado Castellary, 2016), e intensificarse si avanzamos a los períodos posteriores, como el cinetismo, el Pop o el arte de acción, y especialmente en la era digital. Tal como afirmara Pierre Francastel (1990, p. 19) ya en los años cincuenta del siglo XX², “al igual que todas las demás formas de la actividad humana, el arte ha sido profundamente influenciado desde hace un siglo por el inmerso desarrollo de la sociedad mecanizada”, para añadir que “es evidente el paralelismo entre esta evolución mecánica y la evolución estética del mundo moderno” (Francastel, 1990, p. 133).

En el arte moderno existe una tendencia a transgredir los géneros autónomos y a la hibridación de medios y procedimientos. Al principio, los artistas negaban cualquier deuda con la fotografía y el cine, como ocurrió con los impresionistas, los cubistas y los futuristas. Esta actitud de rechazo es cuestionada por los dadaístas, constructivistas y surrealistas, que asumen sin complejos los nuevos medios, proceso que se intensificaría con las segundas vanguardias, que fueron adoptando las tecnologías como lenguajes creativos, con el hito del llamado arte de acción y del videoarte (Martin, 2007; Rush, 2007). Hoy, en la era digital, la tecnología se asume sin ambages y se convierte en soporte y lenguaje artístico (Martín Prada, 2012).

De la época de las primeras vanguardias, encontramos en este número dos artículos dedicados a la obra de Man Ray, uno de Mar Marcos Molano (*l'objet trouvé* o la sombra del objeto encontrado. De la foto al cine, de la pintura a Man Ray) y otro de Ana Puyol Loscertales (*Les mystères du château du dé*, revelados

² La primera edición del libro de Pierre Francastel, *Art et Technique*, fue en 1956. Genève: Ed. Gauthier.

por Man Ray. El cine pintado, fotografiado, pensado). El primero incide en la Rayografía y en la solarización como objeto encontrado, de la creación de la imagen por contacto del propio objeto. Y el segundo en el análisis de la última producción cinematográfica de Man Ray, una confluencia entre las artes y de transgresión de lo real.

Muchos artistas de la modernidad se han sentido tentados por la fotografía, el cine y la televisión, cuando no han abandonado el caballete por la cámara – como ocurrió precisamente con Man Ray–, y en las últimas décadas han incorporado la fotografía digital a su práctica artística, como medio más idóneo para expresar e interpretar nuestro tiempo. Y vemos que la fotografía se codea en igualdad de condiciones en las grandes muestras internacionales junto a los procedimientos manuales de la plástica. En este sentido, se ha incluido en este número el artículo de Fernando Gonçalves dedicado a la obra de artista visual brasileña Claudia Jaguaribe, de la imagen documental manipulada digitalmente, que problematiza la confluencia entre pintura y fotografía.

Ha sido una satisfacción poder comprobar que las contribuciones aportadas en este número 16 de *Fotocinema* han cubierto ampliamente gran parte de los temas o parámetros que habíamos marcado en la convocatoria. Desde esta perspectiva, el presente número incluye cinco aportaciones que inciden en la problemática de cómo el cine se acerca a la pintura, de cómo el cineasta interroga a la pintura y, en última instancia, sobre lo que hay de pictórico en el arte cinematográfico, aspectos sobre los que hay ya una bibliografía destacada (Bellour, 1990; Costa, 1991; Ortiz y Piqueras, 1995; Aumont, 1996; Borau, 2003; Bonitzer; 2007; Vancheri, 2007), pero sobre lo que todavía hay mucho que decir y descubrir. El artículo de Raúl Álvarez Gómez supone un acercamiento a la obra en blanco y negro de Akira Kurosawa desde un punto de vista pictórico, incidiendo en las claves barrocas; Darío Lanza Vidal analiza el hiperrealismo fotográfico-pictórico del cine actual a través del *matte painting*; Teresa Sorolla Romero analiza el filme *L'Apollonide* (2011), de Bertrand Bonello, que recoge la estética decadente del arte francés de finales del siglo XIX, con destacadas referencias pictóricas; Rafael Suárez Gómez analiza el filme *Ida* (2013), de Pawel Pawlikowski, a partir de conceptos relacionados con la composición figurativa, reflexiva y aleatoria de raigambre fotográfica y pictórica; Ignacio Pedro Mínguez Martín analiza *Twin*

Peaks 03 (2017), la última creación de David Lynch, como “un lienzo de 18 horas” que se emparenta con la videocreación, además de tener importantes referentes pictóricos (Francis Bacon o Edward Hopper), constituyendo un caso insólito de innovación en la narrativa televisiva.

El creador contemporáneo multiplica sus pupilas para alcanzar una mejor dimensión del mundo que le rodea. Varios han sido los artistas de la modernidad que han comparado el ojo humano con el ojo del objetivo de la cámara, apuntando que el segundo es mucho más capaz. Salvador Dalí (1927, pp. 90-91) en uno de sus tempranos artículos dedicado a la fotografía hablaba de la “pura objetividad del pequeño aparato fotográfico”, considerando que su objetivo tiene “la mirada anestésica del ojo limpio, carente de pestañas”. Su interés por la fotografía se mostraba también en ese aspecto fotográfico de muchas de sus obras pictóricas, de pincelada acabada y definida, como si trasplantara al lienzo la capacidad de la imagen tecnológica de captar no sólo el mundo exterior, sino, a través del “ojo de cristal del pintor”, el mundo interior. Philippe Soupault también argumentó a favor del objetivo de la cámara del cine, que para él “es un ojo sobrehumano, mucho más rico que la infiel retina del ojo”³. Juan Antonio Ramírez (2009), uno de los pocos autores en destacar la importancia del impacto de los medios como la fotografía, el cine, o el cómic en la creatividad plástica, califica la mirada moderna de “panóptica” por lo que ésta tiene de circular.

La tecnología cuestiona el mismo concepto de arte que tiene la sociedad como producto cultural mitificado. Lo sitúa en su dimensión de imagen y de comunicación. Los medios visuales de comunicación de masas han superado con creces en capacidad de comunicación y de seducción a los medios tradicionales como la pintura o la escultura. En opinión de Régis Debray (1994, p. 230), “la foto ha desplazado a la pintura hacia arriba, hacia las élites. El cine la ha desbordado a la vez por abajo (captando la atención popular) y por arriba (en términos de prestigio artístico)”. Podemos decir que el arte plástico en muchos casos ha recuperado su capacidad de comunicación, que había poseído durante siglos, a

³ Citado por Agustín Sánchez (1987): “Cine surrealista español: la búsqueda de una concreción”, en Jesús García Gallego: *Surrealismo. El ojo soluble*. Málaga: Litoral.

través de la adopción de esos mismos medios tecnológicos de comunicación dominantes en el mundo contemporáneo.

Referencias bibliográficas

- Aumont, J. (1996). *El ojo interminable. Cine y pintura*. Barcelona: Paidós.
- Bellour, R. (Dir.) (1990). *Cinéma et peinture, approches*. Paris: P.U.F.
- Bonitzer, P. (2007). *Desencuadres. Cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos Ed.
- Borau, J. L. (2003). *La pintura en el cine. El cine en la pintura*. Madrid: Ocho y medio.
- Colorado Castellary, A. (2016). Ojo móvil, dinamismo y montaje. El influjo cinematográfico en las primeras vanguardias artísticas. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 13, pp. 179-203. Disponible: <http://www.revistas.uma.es/index.php/fotocinema/>
- Costa, A. (1991). *Cinema e pittura*. Torino: Loescher.
- Dalí, S. (1927). La fotografía, pura creació de l'esperit. *L'Amic de les Arts*, 18, pp. 90-91.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Francastel, P. (1990). *Arte y técnica en los siglos XIX y XX*. Madrid: Debate.
- Huysen, A. (2002). La dialéctica oculta: vanguardia-tecnología-cultura de masas. En *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Ed.
- Lieser, W. (2009). *Arte digital*. Colonia: H.F.Hullmann (*Digital Art*, 2008Koll: Tandem Verlag).
- Martin, S. (2007). *Videoarte*. Colonia: Taschen.
- Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Cátedra.
- Moholy-Nagy, L. (2005). *Pintura, fotografía, cine*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ortiz, Á. y Piqueras M. J. (1995). *La pintura en el cine, Cuestiones de representación visual*. Barcelona: Paidós.
- Ramírez, J. A. (2009). *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*. Madrid: Akal.
- Rush, M. (2007). *Video Art*. London: Thames & Hudson.
- Vancheri, L. (2007). *Cinéma et peinture: passages, partages, présences*.
- Wands, B. (2006). *Art of the digital age*. London: Thames & Hudson.