
WETBACK

Corea del Norte
a China, 2008.

Mujer de 19 años cruza
el Río Tumen ayudada
por una cámara
neumática usada como
flotador. Actualmente
vive en Tailandia,
el único lugar en donde
no puede
ser deportada.



PINTURA Y REALISMO EL JUEGO DE LA REPRESENTACIÓN

(PAINTING AND REALISM,
THE GAME OF REPRESENTATION)

Héctor Manuel Morales Orona

RESUMEN

Este ensayo pretende aproximarse al tema del realismo desde una perspectiva que atañe a la pintura, valiéndose para ello de conceptos extraídos de algunos textos de filósofos que señalaron los límites en que el arte y la filosofía se juntan, algunos de estos autores abordaron la pintura para discurrir respecto a la verdad, la realidad y la representación. Dichos temas se agrupan aquí en tres apartados: *verdad, juego y materia*, sugiriendo que, bajo estas nociones, la pintura no es sólo una imagen para analizarse sino que desborda la bidimensionalidad del cuadro. Este desbocarse tiene que ver con sus aspectos físicos y técnicos que, a un mismo tiempo, son ellos limitantes que le otorgan su modo de ser, en última instancia, son ellos los contenedores de sentido.

Palabras clave: realismo, pintura, juego, representación, verdad.

ABSTRACT

This article tries to come closer the topic of the realism from a point of view that concerns the painting using for it of concepts extracted from some philosophers' texts that indicated the limits in which the art and the philosophy join. Some of these rubbed the painting to pass as for the truth, the reality and the representation. They gather in crowds here in three sections: truth, game and stuff, suggesting that, under these notions, the painting is not only an image to be analyzed but it exceeds the bi-dimensionality of the picture. This rush off is connected with his physical and technical aspects that, simultaneously that are bounding, grant it the way of being, in last instance, they are the containers of sense.

Key words: realism, painting, play, representation, truth.



“Debería decir así, que la imagen, si expresase en cada punto la completa realidad, no sería más una imagen ¿No te percatas de lo mucho que le falta a las imágenes para tener lo mismo que aquello de lo que son imágenes?”

Platón (Barasch, 2001)

L

os dos primeros conceptos *verdad* y *juego* –tomados de textos de Gadamer y Heidegger respectivamente– son usados para ampliar la comprensión del realismo pictórico y, como se trata de pintura, propuse el término *materia* con el fin de aproximarme –tangencialmente por lo menos– a la relevancia del objeto artístico y su intrínseca relación con el aspecto material, dicho aspecto entreteje el itinerario del texto, al mismo tiempo que se van poniendo sobre la mesa mis percepciones como pintor. Se añaden términos pictóricos como *volumen* entre otros buscando coincidir con la postura de los autores revisados.

LA VERDAD

Debería decir así, que la imagen, si expresase en cada punto la completa realidad, no sería más una imagen [...] ¿No te percatas de lo mucho que le falta a las imágenes para tener lo mismo que aquello de lo que son imágenes? Platón (Barasch, 2001, p.18).

Según el investigador Wilamowitz, Platón lanzó una palabra funesta al arte: *imitación –mímesis–* un concepto

demasiado controversial y fértil, presumiblemente lo fue desde su concepción hasta el presente, pues hoy se sigue ubicando en el centro de las discusiones cuando se quiere abordar el tema de la *representación* donde el realismo tiene hundidas algunas de sus raíces más profundas.

Hay pocos términos tan camaleónicos como éste en cuanto a significado. Richard McKeon dice que Platón utilizó el término imitación *-mimesis-* unas veces para referirse a alguna actividad humana específica; otras para designar todas las actividades del ser humano; y otras, lo aplicó incluso a la naturaleza, a los procesos cósmicos universales y divinos. Ahora bien, ¿qué quería expresar Platón cuando usaba el término en relación a las artes visuales? (idem).

Platón, como es bien sabido, rechazaba la pintura de la misma forma que reprochaba a la tragedia su manera de limitarse a ser un remedo de la realidad. En el caso de la pintura, ésta sólo se ceñía a la apariencia del objeto representándolo sin conocerlo. Las artes, de acuerdo a la concepción platónica de la realidad, estarían muy por debajo de la existencia absoluta, es decir de la *Idea*.

Más próximo a la Idea estaba el carpintero que imitaba, realizando un cierto tipo de lecho de un material específico y de una forma concreta. El pintor que lo representa no reproduce el producto del artesano; él pinta sólo su apariencia óptica, el lecho como él lo ve desde un cierto ángulo, con una cierta luz, y así sucesivamente. El pintor se encuentra de esta manera doblemente apartado de la realidad última, esto es de la idea (Barasch, 2001, p. 21).

Para Platón la imagen pictórica como aproximación a la idea del absoluto, resultaba fallida y estaba desprovista de verdad; los pintores no eran otra cosa que falsos, brujos impostores e ilusionistas. No obstante, como menciona Barasch, Platón estudió pintura; su postura entonces se hace ambivalente ya que por un lado la rechaza y por el otro se siente fascinado por su proceso y complejidad, y probablemente como resultado de tal experiencia sugiere facultades de gran alcance para el pintor: “en Timeo, [...] el Demiurgo crea el cosmos pintándolo o *delineándolo*” (Barasch, 2001, p. 21). Una facultad en cierta medida mística pues le otorga al pintor un estado de divinidad, es decir, el pintor divino *-Demiurgo-*, posee la capacidad de configurar un mundo real que corresponde al mundo de las ideas.



Sin ignorar las implicaciones que del problema de la creación esto pueda suscitar, –pues tendríamos que especular sobre el concepto de creación en la antigüedad y la importancia o no de la materia (*hyle*) en el asunto de la configuración del mundo– lo que se pone de relieve es que Platón, indirectamente, prepara el terreno en el que se habrían de contemplar las artes en la antigüedad pues al mismo tiempo que condenaba la pintura, fija los rudimentos para una teoría sobre la representación en el arte que en la actualidad se sigue discutiendo.

Sin querer ser exhaustivos, quisiera intentar el abordaje de la *mimesis* y su encuentro con la pintura, deteniéndome un poco en la cita con que inicia este apartado, es decir, en eso que según Platón *falta* a las imágenes para ser lo mismo de aquello que representan, porque creo que en esa *falta a la verdad* se concentra el conflicto universal del pintor al querer arribar al momento *verdadero*, incluso si el recorrido es en la dirección opuesta. Se sigue entonces, que la *falta* es para el realismo, condición definitoria de lo auténtico y que el objeto es prueba material de la misma. La coexistencia de estos elementos pone de manifiesto las paradojas entre el engaño y la verdad, a la vez que su latencia material de objeto –artístico– alude a la perennidad y a la mortalidad.

Para enfrentarnos a la *mimesis*, tomemos el ejemplo del *lecho* de Platón y preguntémonos necesariamente con los ojos: ¿cómo es? Ha entrado a la escena el pintor con los instrumentos en mano, toma distancia y escoge cierto ángulo con respecto al *lecho*, por lo que todo, a partir de ahí, queda sesgado en los límites de su visión. No sabemos cómo habría sido la representación del *lecho* referido por Platón, en realidad se sabe poco sobre la pintura de la época, la fuente más probable de información de la que se puede formar una vaga idea, es la decoración de sus cerámicas, en una hay un guerrero que aparece con una mano oculta detrás del torso y sólo se deja ver una pequeña parte de la misma. Es el momento en que en la representación griega en que se empieza a abandonar la idea de que todo debía mostrarse, al pintor no le importa dejar de mirar lo que ha quedado oculto y representarlo así. El resultado de cualquier forma es una imagen inaceptable que suscita la reflexión platónica.

En una anécdota atribuida al padre del realismo, Courbet, se dice que mientras trabajaba en un paisaje se encontró pintando un objeto lejano sin saber que era, mandó

**Es el momento en que en
la representación griega
se empieza a abandonar
la idea de que todo debía
mostrarse, al pintor no
le importa dejar de mirar
lo que ha quedado oculto
y representarlo así**

vio, un control de la materia para la construcción efectiva del engaño; sin esto, la percepción de la pintura realista quedaría desprovista de datos que complementan la lectura de la imagen bidimensional.

El *cómo* es la sustancia corpórea de aquello que se ha dejado sobre la superficie y que constituye la naturaleza de tal engaño y, en esto, estaremos de acuerdo con Platón sobre lo falsos e impostores que resultan ser los pintores. ¿Pero, de qué manera resulta ser cierto? Para decir la verdad habrá necesidad de mentir; se requiere de un juego y el conocimiento de sus reglas. Para Heidegger la obra es *des-ocultación* del ente; para Nietzsche, es una celebración del engaño. En pocas palabras, quien no conoce lo *cósico* no llega a la *cosa*, por ende no sabe de engaños y nada tendrá que decirnos sobre la verdad. Otro ejemplo, un par de zapatos:

Un par de zapatos de labriego y nada más. Y sin embargo [...] En la oscura boca del gastado interior bosteza la fatiga de los pasos laboriosos. En la ruda pesantez del zapato está representada la tenacidad de la lenta marcha a través de los largos y monótonos surcos de la tierra labrada. En el cuero está todo lo que tiene de húmedo y graso del suelo. Bajo las suelas del camino se desliza la soledad de la tarde [...] En el zapato vibra la tácita llamada de la tierra^[2].

La extensión de la cita se debe a que con el comentario Heidegger describe con minuciosa autenticidad el cuadro de Van Gogh, mismo que ha provocado juicios cruzados de Shapiro y Derridá, éste último bajo un singular análisis deconstructivista. Sin duda, nos podemos mostrar escépticos ante tal descripción, –¿qué significan un par de zapatos, eran zapatos de la ciudad o del campo, eran dos zapatos izquierdos?– preguntas que sin embargo en nada afectan al acontecimiento de verdad –*alétheia*– propuesto por Heidegger, porque más allá de lo representado en imagen, es decir, unos zapatos de dudosa procedencia, lo que queda ante nuestros ojos es un espectáculo *matérico* conquistado por la pintura al representar el cuero de los zapatos impregnados por la humedad del suelo; una estupenda representación de un cuero de zapatos en su aflicción al andar por la tierra. El tratamiento pictórico de *torturar* a la materia para ser ella misma, nos mueve a pensar nuevamente en los artificios del lenguaje de la pintura para dar la apariencia de cosa y así revelar la verdad del *ente*.



[1]

a un ayudante para que identificara el objeto, el ayudante regresa diciendo que eran gavillas, de modo que el maestro pintaba un objeto sin saber lo que era. Lo que habría hecho que Courbet pintara el objeto no identificado (Genette, 1997), no se guiaba por una intención cognitiva sino por una voluntad estética, lo que dará realismo a su representación no será ciertamente una reproducción correcta de la realidad, sino nuevamente esa falta a la veracidad que no está sujeta al precepto platónico de imitar, la fidelidad proviene de otras capacidades de percibir una experiencia de vida, Gadamer señala una *diferencia óptica* entre una representación –*es como*– y aquéllo a lo que se quiere asemejar (Gadamer, 1960).

Para ir a aquello que se quiere asemejar, ir detrás de aquella imagen se requiere, sin embargo, de un saber pre-

[1] Más información en: <http://www.artehistoria.jcyl.es/v2/obras/5563.htm>

[2] Más información en : <http://www.joanmaragall.com>

EL JUEGO

Para Gadamer todo parte del juego y éste no se circunscribe a la subjetividad de quien crea o goza, sino que se extiende al modo de ser de la obra de arte en la que están incluidos los espectadores:

Toda representación es representación para alguien [...] El juego es el conjunto de actores y espectadores [...] La acción de un drama [...] no admite comparación alguna con la realidad, como si ésta fuera el patrón de una copia [...] y se sitúa más allá de toda comparación y de toda pregunta sobre su realidad o irrealidad, porque en ella habla una verdad superior (Gadamer, 1960, p. 272).

Entrevemos la clara invitación a participar pues, el juego precisa de una requisita dialéctica de todos sus factores, el pintor que *hace* jugando se apropia del azar del juego y en conjunto con la materia para situarse más allá en un todo ordenado. La analogía con el drama es un ejemplo contundente de como el juego se hace al arte y a la representación, en teatro se suele decir que los personajes no mienten, son ellos viviendo la ficción del aquí y el ahora, la realidad trasladada en el espacio-tiempo escénico.

Los actores morirán para que el espectador crea la verdad de su mentira, lo mismo que un niño que empieza a jugar imitando, trata de representar de manera que sólo exista lo representado. El niño no quiere ser reconocido detrás del disfraz, lo único que debe haber es lo que representa y si se trata de adivinar algo es qué es esta representación (idem).

En los componentes del juego queda subsumida la estructura del azar que se manifiesta a la mirada en su condición lúdica. El ojo avanza y retrocede, espera al final los detalles y cede a la mano la dirección de la pincelada, los pesos de las masas, lo que es *puro azar*. Parece que todo ha quedado ahí por accidente, pero no ignoramos que cada juego tiene reglas y que éstas a veces son de fuego, sabemos que hasta el juego más infantil entraña la súbita fatalidad de estar fuera de él al primer mínimo pestañeo. El accidente no es tal.

El modo de ser del juego es la auto-representación es decir la obra en sí y el sujeto de la experiencia del arte; no es la subjetividad de quien lo experimenta que lo determina sino la obra misma, pues ella abraza las claves en

un constructo complejo y delicado de significaciones. No obstante el juego propuesto no solicita la erudición del espectador a pesar de que en la obra está contenido un conocimiento que, según Gadamer (2007), no es menor al de la ciencia, “pero será un verdadero conocimiento, una mediación de verdad”. El espectador está llamado a penetrar en su esfera para comprender sus significados.

Tendríamos que ampliar el concepto kantiano de experiencia sensible y superar necesariamente la subjetivación del juicio estético. “El sujeto de la experiencia del arte no es la subjetividad del que lo experimenta, es decir, no es la subjetividad de mi mirada sino la obra misma”. (ibidem). Podríamos decir que el pintor expone el juego del cual él mismo se ha dejado llevar, comienza con la mano que a su vez se deja llevar por impulsos lúdicos, el juego de la naturaleza se ha introducido en el vaivén de su mano. “Un poco como si hiciera especies de garabatos con los ojos cerrados, como si la mano ya no se guiara por los datos visuales [...] Se trata de la potencia de la mano del pintor”. (Deleuze, 2008. p. 92). Es un hecho que el juego precede al realismo pictórico, ¿de qué otra forma se logra extraer algo de la materia si no es a través el juego, una vez que se libera a la mano del ojo y del intelecto? Los espectadores estarían invitados a presenciar el juego y en el mejor de los casos, a jugarlo.

LA MATERIA

De los despreciadores del cuerpo. Todo yo soy cuerpo y alma; el alma no es sino nombre de alguna parte del cuerpo [...] También tu pequeña razón a la que llamas espíritu, es instrumento de tu cuerpo (Nietzsche, 2007, p. 35).

De nada ayuda posicionarse en conversaciones sobre la procedencia de un par de zapatos, lo que se intenta apuntar es a la estructura material del cuadro, la verdad no está en las figuras que se ven sino en el modo en que éstas provocan ser vistas. La superficie de las figuras es el acceso a lo que en apariencia no está, la infrapintura. Se aparta uno de la subjetividad de la mirada para dar lugar a otra forma de comprensión, más allá de mi mirada está el objeto en su materialidad.

Para Hegel, el arte –entendido aquí como objeto artístico–, está en camino a una verdad más profunda: el espíritu y, sin embargo, su materia es inadecuada. Claramente el arte en sus limitaciones de forma y contenido no abarca



**La analogía con el drama es un ejemplo
contundente de como el juego se hace
al arte y a la representación, en teatro
se suele decir que los personajes
no mienten, son ellos viviendo
la ficción del aquí y el ahora,
la realidad trasladada
en el espacio-tiempo escénico**

el espíritu, por eso la muerte de la misma, no obstante su muerte no es la extinción como se proclama, el *fin* del objeto artístico probablemente tenga que ver con el reconocimiento de su materialidad y temporalidad y por ende este sentido de la muerte, la muerte del cuerpo –materia– siempre presente y sin embargo junto a ella, el sentido de trascendencia. Me animo a pensar que el realismo pertenece felizmente a la esfera de sus limitaciones, el linde entre la muerte y la trascendencia es pues la misma experiencia humana. De esto habla la pintura de los zapatos que se ha tomado como ejemplo por ubicarse en un epicentro de conversaciones filosóficas relativas a la verdad y respecto a la cual se insiste aquí en la tesis de que tal verdad proviene de la íntima relación con la materia pictórica.

La experiencia con la materia se vuelve volumen –se trata de pintura por eso intentar decir algo bajo el término *volumen* se me hace necesario–, más allá de la representación de luces y sombras el volumen pertenece a la materia desde su base inferior es decir, al roce con la tela hasta su última capa. Los pigmentos se aglutinan en diferentes densidades, magras y grasas, la sensación de bidimensionalidad es sustituida por otras que ya no corresponden sólo a la mirada, capa tras capa se organizan en la obra para ser parte del juego y des-ocultar lo oculto. Pronto habrá un sentimiento táctil que mediará la manera de aproximarse o alejarse, algo en su profundidad o algo en su parte más superficial, intentando descifrar aquello que sea inquietante.

El volumen es la concepción clásica de luz y sombra si sólo se queda en el ámbito de la imagen visual, pero ciertamente va más allá que una concepción platónica de imitar; el volumen en la obra pictórica es una notoriedad física y palpable, un efectismo de tridimensión hecho con las reglas de la materia.

Estamos hablando quizá de los *límites espaciales* del realismo, algo que tiene que ver más con la construcción de un cuerpo en forma de objeto dentro de un marco. El volumen en pintura es resultado del juego que se ha realizado con el material, consiste en medir los pesos moleculares, dejar una parte al azar ciertamente en un todo programado.

Los instrumentos también participan, punzan, desvanecen, arrojan. La materia es el registro de una acción corporeizada, que también se pone al servicio del engaño, y queda expuesta más que ningún otro componente de la pintura al espionaje de los *voyeurs* de la obra. En analogía con el teatro, el espectador es el gran voyeur, la obra es el cuerpo del personaje que nos miente para decirnos toda la verdad, un verdadero *oximorón*.

En la edad heroica griega –comenta Arnold Hauser (2007)– la imagen del viejo cantor ciego de Quíos se desprende de los tiempos en que al poeta lo consideraban una figura semi divina inspirado por Dios. El pintor no existía como tal, como hemos visto, era menos, mucho menos que el artesano. Subyacía en el pasado antiguo un desprecio por las artes que implicaban el empleo de las manos, algo de este resabio se sigue paladeando en la actualidad. Platón sin embargo, con su cinismo ingenuo no pudo haber hecho algo mejor que lanzar la palabra funesta –*mimesis*–, pues le dio a éste el eje axial de todas sus interpretaciones. El realismo en la pintura, pone al centro de la discusión aquello que Hegel veía en el encuentro con la obra, que si bien, la materia no era la adecuada para la concepción de verdad más profunda, no le restaba por ello sentido de verdad.



BIBLIOGRAFÍA

- Barasch, M. (2001).** *Teorías del Arte. De Platón a Winckelmann.* Madrid. Alianza.
- Deleuze, G. (2008).** *Pintura. El concepto de diagrama.* Buenos Aires. Cactus.
- Derrida, J. (2001).** *La verdad en pintura.* Argentina, Paidós.
- Gadamer, H.G. (2007).** *Verdad y Método.* Alemania.
- Genette, G. (2000).** *La obra de arte II. La relación estética.* Barcelona. Lumen.
- Hauser, A. (2007).** *Historia Social de la Literatura del Arte.* México. Random House Mondadori.
- Nietzsche, F. (1998).** *El Nacimiento de la Tragedia.* Madrid. Edaf.
- Nietzsche, F. (2007).** *Así hablaba Zaratustra.* Valladolid. Maxtor.
-



HÉCTOR MANUEL MORALES ORONA

Egresado de la Maestría en Artes de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Se ha especializado en materiales y técnicas antiguas debido a que en ellas encuentra un campo nuevo de resignificaciones conceptuales. Ha colaborado ilustrando publicaciones editoriales, alternando esta actividad con la pintura mural. Cuenta con múltiples exposiciones colectivas desde 1998 e individuales desde 2008. Ha participado en ediciones de la Reseña de la Plástica de Nuevo León y su obra se ha expuesto en México, Cuba y Canadá.

Recibido: Enero 2013
Aceptado: Marzo 2013
