

# ARTE Y REALIDAD. EL CUERPO COMO TERRITORIO DE MÍMESIS EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Ramón López de Benito\*  
Universidad Complutense de Madrid

## RESUMEN

El artículo atiende a la revitalización de las narrativas de lo corpóreo que ha experimentado el arte de los últimos años, especialmente aquellas que destacan por su elevado grado de veracidad. En este sentido, propone una reflexión sobre la relación entre el arte y la realidad a partir de la utilización de los llamados materiales FX (efectos especiales) y, consecuentemente, una reflexión sobre las nuevas consideraciones que adquiere en el arte contemporáneo la idea de mimesis (como aproximación a la realidad) con la utilización de estos materiales. El estudio aborda el origen, desarrollo y evolución del proceso, prestando atención a aspectos como la necesidad social de realidad, el realismo frente a la realidad sintética, o la importancia de los materiales de síntesis (materiales FX) en dicho proceso.

**PALABRAS CLAVE:** Corporeidad, hiperrealismo, realismo, escultura, síntesis.

## ABSTRACT

«Art and Reality. The Body as Territory for Mimesis in Contemporary Art». The subject of this study is a reflection on the new role acquired by the idea of mimesis (as an approximation to reality) in contemporary art from the point of view of the body. The study deals with the revival of bodily narratives experienced by art in recent years, narratives directed toward various different purposes, but with a common denominator, their high degree of truthfulness. On the basis of this new consideration of the physical body, the hypothesis is that the forceful invasion of hyperreality in contemporary art is due not only to new materials and technology being incorporated into art, but also to a revision of the traditional idea of mimesis or new mimetic strategies such as “reality of synthesis” or “synthetic reality”. The study tackles the origin, development and evolution of the process, paying attention to issues such as the social need for reality, realism compared to synthetic reality, and the importance of the materials of synthesis (FX materials) in this process.

**KEY WORDS:** Corporeal nature, realism, hyperrealism, sculpture, synthesis.



# INTRODUCCIÓN

## FUNDAMENTOS Y OBJETIVOS

En los últimos años del pasado siglo xx y con el inicio del presente siglo, el arte contemporáneo ha vivido una significativa recuperación de la figura humana como discurso narrativo. Más significativa, si cabe, en el ámbito escultórico, donde cada vez son más los artistas que no han mostrado ningún prejuicio al afrontar un modo de expresión, tal vez en demasiadas ocasiones tachado de tradicionalista, exhausto y poco consecuente con la realidad de un arte comprometido con su tiempo.

El anhelo de muchos artistas por generar apariencias lo más próximas a la realidad posible en la articulación de sus discursos narrativos, se ha visto favorecido por el desarrollo de nuevos materiales y tecnologías que permiten un grado de veracidad que en ocasiones hace dudar de la verdadera naturaleza del objeto representado.

Propuestas en las que la frontera entre la representación y lo representado se desvanece, haciendo al espectador partícipe de una situación que le resulta cercana no sólo en su apariencia, también en el contenido. La idea de mimesis como imitación de la naturaleza que como finalidad tenía el arte en la estética clásica, alcanzará de este modo un verdadero grado de paroxismo en lo que se refiere al tratamiento de la figura humana y su aproximación a la realidad. Una tendencia que por otra parte no responde a ningún movimiento fundacional organizado, ni tampoco a una respuesta crítica frente al panorama artístico que vivimos. Pero ¿dónde se encuentra el origen de esta nueva sintaxis de lo real? y ¿qué factores han podido intervenir en el desarrollo de estas narrativas?

El presente estudio plantea como objetivo principal dar respuesta a estas preguntas, para clarificar cuáles son las causas y cómo evoluciona la revitalización de lo corpóreo en la escultura de los últimos años, bajo la mirada de las técnicas y materiales de síntesis o materiales FX.

## DESARROLLO

La idea de realidad y la posibilidad de generar modelos, recursos o simulacros que permitieran emularla, se ha convertido en una de las grandes inquietudes del hombre. A lo largo de historia éste ha mostrado un especial interés por entender la naturaleza que le rodea, y para ello no ha dudado en imitarla, representarla o sintetizarla para profundizar en su entendimiento. En el terreno del arte la propia definición de mimesis en la estética clásica: *la imitación de la naturaleza que como finalidad tiene el arte*, nos muestra la idea de imitación o aproximación como una finalidad, como un objetivo. De este modo, la naturaleza como referente repre-

---

\* Profesor titular. Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. C/Infanta Beatriz 64, Valdemorillo. Madrid 28210. E-mail: [ramonlopez@art.ucm.es](mailto:ramonlopez@art.ucm.es).





Imágenes de carácter documental, sin ©.

sentativo y su análisis o interpretación en términos de realidad han supuesto un estímulo que ha acompañado desde siempre, y de un modo u otro, la labor del artista. Hoy en día la idea de realidad impulsada por el desarrollo de la tecnología va más allá de un interés o inquietud para convertirse en una necesidad, e incluso en objeto de consumo.

Esta necesidad por emular la realidad tiene su reflejo en ámbitos muy diversos, como la «realidad de síntesis» que, apoyada en dicho desarrollo tecnológico, trata de generar modelos de apariencia o funcionalidad similar al original partiendo de sus diferentes características estructurales. Uno de los ámbitos más reconocibles de este proceso de síntesis lo encontramos en la realidad virtual generada por ordenador. Estos recursos se han llevado, por ejemplo, al terreno del cine, aplicándolo en la producción de películas de animación digital, consiguiendo alcanzar con ello unos altos niveles de veracidad. Del mismo modo la proliferación de películas en formato 3D responde a esa necesidad de aproximación a la realidad, al integrar de manera virtual el espacio tridimensional en la proyección. La realidad aumentada,





Imagen de carácter documental, sin ©.

por su parte, propone una visión de la realidad a la que se agregan elementos virtuales, integrando la realidad virtual y la imagen real en un mismo contexto. Otro ejemplo de la realidad de síntesis lo encontramos en los generadores virtuales utilizados como herramienta de aprendizaje, que actúan como simulacros de realidad controlada con fines formativos.

También en el ámbito de lo corpóreo se han logrado avances significativos, como los conseguidos recientemente con la creación de la primera mano biónica, que puede adaptarse a un cuerpo mutilado, siendo capaz de generar movimientos similares a los realizados por una mano real, con un aspecto muy próximo a la realidad. El mundo de la robótica también ha experimentado un notable desarrollo al aplicar los conocimientos adquiridos en diversas áreas (electrónica, mecánica, informática, etc.) a la producción de androides que adquieren una apariencia o aspecto próximos al cuerpo humano, gracias a la utilización de materiales FX, como la silicona traslúcida.

Todos ellos son sólo algunos ejemplos que vienen a constatar el creciente interés social por conseguir el máximo nivel de realidad posible en un complejo mundo de síntesis que avanza poco a poco con resultados cada vez más creíbles.

El arte, como fiel reflejo de la sociedad en que se desarrolla, también ha asumido esa necesidad de realidad y la ha canalizado del mismo modo a través de la realidad de síntesis. En este sentido, la incorporación de nuevos recursos técnicos y materiales provenientes del mundo de los efectos especiales (materiales FX) al terreno artístico jugará un papel especialmente relevante. Para entender mejor la evolución y posterior desarrollo de estas nuevas narrativas que relacionan arte y realidad bajo la singular perspectiva que ofrecen los materiales de síntesis, conviene revisar la evolución y desarrollo de aquellas narrativas que con anterioridad también buscaron llevar la representación al límite del verismo.

Algunas de estas narrativas, al igual que ha sucedido con los materiales FX vinculados a la industria de cine o la publicidad, también discurrieron al margen de lo puramente artístico. Tal es el caso de los modelos anatómicos realizados en cera para la ciencia médica que proliferaron a partir del siglo XVII.

Unos modelos de simulación o simulacros, dotados de un gran realismo que buscaban la descripción del cuerpo humano con el mayor detalle y exactitud posible, respondiendo de este modo al interés de la ciencia por entender la naturaleza que nos rodea. Los modelos anatómicos demostraron ser unos eficaces recursos de enseñanza para las escuelas de medicina, convirtiéndose en una sólida alternativa de estudio a la disección de cadáveres, cuya conservación era lógicamente más limitada. Para su realización, se recurrió a la cera, un material con cierto grado de translucidez que puede llegar a imitar razonablemente bien la piel humana. El modelo de cera, una vez extraído del molde, era pintado con veladuras de distintas tonalidades para reforzar la sensación de realidad. La finalidad o intencionalidad de estos modelos anatómicos debe considerarse en términos de conocimiento y estudio más que en los términos de emoción, idealización o interpretación propios de las corrientes artísticas del momento, pero en cualquier caso son un importante referente para el tema que abordamos. Las mismas técnicas empleadas en la realización de los modelos anatómicos lo fueron también en los museos de celebridades para dar forma a sus personajes históricos o para la recreación de determinados acontecimientos. Con el objetivo de aproximar el personaje representado al espectador, se buscó la máxima veracidad posible, empleando para ello la cera como material principal, pues ésta permitía además la inserción de pelo y de prótesis oculares (generalmente de vidrio). Las figuras una vez terminadas se vestían con ropa auténtica, lo que dotaba al conjunto de un gran realismo.

Estas técnicas pronto se perfilaron como la solución más adecuada para aquellas propuestas que requirieran de un alto grado de veracidad. Sin embargo, su repercusión apenas tuvo calado en el terreno artístico, donde la jerarquía de los llamados materiales nobles hizo que el interés de los artistas se focalizase hacia aquellos materiales que durante siglos ya habían dejado constancia del talento de sus predecesores, orientando sus inquietudes representativas hacia una realidad sensible e interpretativa alejada de la realidad analítica y descriptiva de aquellos modelos. Por ello, y frente a la veracidad obtenida por los modelos de cera, la escultura prefirió





Imagen obtenida en Internet de procedencia desconocida.

mantener cierta distancia con unas soluciones que consideraba más vinculadas a la ciencia o al espectáculo que al arte. Es cierto que con anterioridad, la escultura ya se había dejado seducir por determinados elementos de artificio con los que generar una cierta apariencia de realidad, como sucedió en la imaginería religiosa, y de manera especial en el barroco. Donde además de las diferentes técnicas de policromía orientadas a reforzar el carácter naturalista de la obra, se llegaron a utilizar elementos como el pelo natural, prótesis oculares, e incluso ropa. Pero el calado de estos recursos en la posterior evolución del contexto artístico adquiere un valor puntual.

Los modelos realizados en cera mostraron desde diferentes ámbitos un claro interés por describir de una manera fiel el elemento representado. La aparición de la fotografía y posteriormente del cinematógrafo, que en sus primeros momentos también discurrieron como propuestas al margen de lo puramente artístico, se presentan igualmente como eficaces recursos de representación con los que identificar fielmente personajes, paisajes, objetos, o como, en el caso del cine, situaciones. El término de mimesis, como imitación de la naturaleza, adquiere con estos recursos, alguno de sus más fieles exponentes.

Paradójicamente, desde el ámbito artístico, y más concretamente en el terreno escultórico, el carácter imitativo de la naturaleza empieza a cargarse de subjetivismo, interpretación y reorientación en un momento donde el desarrollo de diferentes recursos técnicos y materiales empezaba a permitir las soluciones miméticas más fieles al modelo representado conseguidas hasta el momento. Es posible que esto fuese debido al desgaste de la idea tradicional de mimesis en su consideración del carácter imitativo de la naturaleza, como finalidad del arte. De este modo, las estrategias tradicionales de mimesis como imitación de la naturaleza, empezaron a ser cuestionadas con las primeras vanguardias. A principios del siglo xx, la escultura parecía sufrir ciertas dificultades para sumarse al desarrollo de la

modernidad iniciado por la arquitectura o la pintura, y muchos artistas vieron en la tradicional idea de mimesis, y su función imitativa de la naturaleza como referente, uno de los problemas que impedían a la escultura unirse a dicho desarrollo. Así, el esfuerzo de muchos de estos artistas se encaminó a explorar nuevos territorios en los que la capacidad de mimesis adquirió cada vez menos importancia, lo que les llevará a romper con el mundo objetivo y con las formas tradicionales de la imaginería figurativa, para explorar en su lugar los conceptos abstractos de la imaginería del concepto. De esta manera, y a lo largo del siglo xx, se abre una nueva vía interpretativa donde la relación entre arte y realidad será explorada desde puntos de vista alternativos.

El impacto que ejercen las primeras vanguardias en el ámbito escultórico, a través de corrientes como el cubismo, el futurismo, el constructivismo o el dadaísmo, obligará a revisar las consideraciones que hasta el momento habían relacionado arte y realidad, ofreciendo nuevas lecturas y perspectivas, como la abstracción y su alejamiento o desvinculación del modelo referido; o la implicación de objetos reales en la conformación de la obra de arte, que tendrá su principal exponente en los Ready Made de Duchamp, donde el objeto representado y la representación son la misma cosa.

En cualquier caso, la evolución y el desarrollo de estas nuevas consideraciones no impedirán que de manera paralela una representación más objetiva o descriptiva continúe desarrollándose y evolucionando bajo sus propias directrices, generalmente orientadas a una interpretación más subjetiva de lo representado. En las últimas décadas del siglo xx, empieza a producirse en el panorama artístico una significativa revitalización de lo corpóreo, especialmente en aquellas narrativas orientadas a subrayar la ambigüedad de lo real. Un claro ejemplo de ello lo encontramos en el hiperrealismo surgido a mediados de los años 60 en el terreno de la pintura con autores como Richard Estes, Chuck Close, John Baeder o John Salt.

El hiperrealismo propone un acercamiento exigente a la realidad desde la perspectiva de una representación de carácter fotográfico, detallada, minuciosa y convincente. Autores como Duane Hanson y John de Andrea pronto trasladarán al plano escultórico los presupuestos plásticos del hiperrealismo más exigente, sirviéndose para ello de materiales como el polivinilo o la resina policromada. Su interés por materializar una realidad de carácter fotográfico les llevará a utilizar moldes realizados a partir de modelos del natural, eludiendo de esta manera las técnicas de modelado tradicional, vinculadas a una interpretación más subjetiva del modelo.

Algunos otros artistas, no siempre vinculados al hiperrealismo, también mostraron su interés por este tipo de narrativas, como Antonio López, que en sus propuestas de carácter escultórico no renuncia a las técnicas del modelado o de la talla para la elaboración de sus acabados realistas. Resulta interesante destacar también, en este contexto, la figura de Robert Gober, que opta por recuperar y adaptar a su obra las mismas técnicas empleadas para la elaboración de las figuras de cera de los museos de celebridades o los modelos anatómicos a los que hacía referencia con anterioridad.

El trabajo de estos artistas y muchos otros que les sucedieron procuraba, desde el más exigente de los verismos, minimizar la diferencia entre la representación





*El pensador.* Rodin, 1904 Bronce.

Imagen tratada obtenida de la web del Museo Rodin, Francia

<http://www.musee-rodin.fr/>



y lo representado, enfrentando al espectador a una imagen próxima que le permitiese profundizar en la esencia emocional de la propia realidad. El interés por alcanzar materializaciones de lo corpóreo razonablemente veraces fue creciendo progresivamente, sin embargo la capacidad de las técnicas y los materiales utilizados a la hora de sintetizar determinados acabados era ciertamente limitada. Se recurrió a la resina de poliéster y al polivinilo, también al estuco, con elaborados matices cromáticos, incluso a la cera como en el caso de Gober, que aprovechaba la posibilidad que le ofrecía el material de insertar pelo para dotar a sus obras de un mayor efecto de realidad. Con todos estos recursos técnicos y materiales, el nivel de proximidad a lo representado alcanzó cotas desconocidas hasta el momento, llevando la representación al límite del verismo, pero no llegaron a traspasar el límite de la «credibilidad», es decir, el límite en el que la percepción de la obra hace confundir de manera eficaz la realidad de lo representado. Este límite se conseguirá alcanzar algunos años más tarde con la utilización de nuevos materiales y tecnologías de síntesis, como los materiales FX, cuyo rendimiento a la hora de generar simulaciones o simulacros de realidad demostrará una mayor eficacia.

La incorporación de los materiales FX al terreno del arte se produce en la última década del siglo pasado. Estos materiales, cuyas características explicaré más adelante, fueron originalmente diseñados para la industria del cine y la publicidad,



*Sin título*. Robert Gober. 1990. Imagen obtenida en Internet.  
<http://www.boijmans.nl/>

pero pronto fueron aprovechados para el arte por su eficacia a la hora de generar unos acabados mucho más veraces que los conseguidos hasta el momento. Una de las principales aportaciones en este sentido llegará de la mano del artista Ron Mueck, que ya había trabajado con anterioridad para el mundo del cine y la televisión en la elaboración de modelos realizados con materiales FX. Mueck trasladará al terreno del arte estas técnicas y materiales, utilizándolos en la elaboración de unas obras de carácter plenamente artístico. Unas obras alejadas ya de la intencionalidad de aquellos modelos asociados al mundo de los efectos especiales, pero que mantenían toda la veracidad que aportaban dichos recursos técnicos.

En 1996 Mueck presentará, en la ya emblemática exposición «Sensation» de Londres, la escultura *Dead dad* (Papá muerto). Un evento significativo para el tema que abordamos, al tratarse de la primera ocasión en que se muestra en público una obra realizada enteramente con técnicas FX (concretamente silicona traslúcida). En la exposición, Mueck compartirá protagonismo con el resto de compañeros de la llamada generación de «Jóvenes Artistas Británicos», grupo al que pertenecieron, entre otros, artistas como Tracey Emin, Sarah Lucas, Damien Hirst, o los hermanos Jacke & Dinos Chapman. Estos jóvenes artistas se caracterizaron por realizar un arte de corte conceptual, usando materiales alternativos y con unas temáticas de carácter agresivo. Pero resulta interesante destacar el interés de muchos de ellos por incorporar la idea de lo real a sus respectivos discursos plásticos, ya sea a través de





*Self*: Marc Quinn, 1991-Sangre del artista. Imagen obtenida en la web del artista Mark Quinn. No consta ©. <http://www.marcquinn.com/>

la apropiación, como en el caso de Hirst, o a través de la representación, como en el caso de los Chapman, Marc Quinn, Abigail Lane, Gavin Turk o Mueck.

Su interés por ofrecer unos acabados razonablemente veraces sobre los que apoyar un discurso mordaz, en ocasiones irónico, y de calado conceptual, les llevó a utilizar aquellas técnicas que ya habían demostrado su eficacia a la hora de generar dichos niveles de veracidad. Gavin Turk y Abigail Lane optaron por recuperar las técnicas empleadas para la elaboración de las figuras de cera asociadas a los museos de celebridades. Técnicas que con anterioridad también había utilizado Robert Gober, y con las que se pretendía confundir la capacidad perceptiva del espectador. Pero, sin duda, el mayor avance en este sentido lo proporcionará Mueck con *Dead dad*, con la que consigue sobrepasar en términos de veracidad, no solo las propuestas de sus compañeros de generación, sino también todo lo conocido hasta el momento, incluyendo la obras de sus predecesores hiperrealistas, como Duane Hanson, o John de Andrea.

*Dead dad* muestra la figura de su padre muerto reducida a un tercio de su tamaño natural. Una obra realizada en silicona traslúcida y acrílico, la misma técnica que había utilizado anteriormente en los trabajos realizados para el mundo del cine. Las técnicas FX aportadas por Mueck sobrepasaban en este sentido todo lo conocido hasta el momento, permitiendo en el tratamiento de los cuerpos una veracidad inédita para el mundo del arte. Mueck trasladó al terreno del arte unos materiales que fueron diseñados especialmente para igualar el aspecto de la piel humana en todos sus matices, textura, color, translucidez, brillo. En sus obras utiliza fundamentalmente polímeros y elastómeros como la silicona traslúcida, que propor-



*Pop*, 1993.



*Che*, 1999, Gavin Turk.

Imágenes obtenidas del catálogo de la exposición *Sensation*.

*Sensation*: Young British artist from the Saatchi Collection.

*Thames & Hudson*: in association with the Royal Academy of Arts, 1997.

*Fotografía*: Hugo Glendinning

cionan la máxima fidelidad con la realidad. La eficacia de este tipo de materiales se fundamenta en la capacidad de síntesis que ofrecen a la hora de generar apariencias próximas a la realidad. La silicona se aplica en sucesivas capas traslúcidas de distintas tonalidades desde el interior al exterior, lo que proporciona una apariencia similar a la de la piel humana, una posibilidad que no permite ni la cera, ni tampoco las resinas utilizadas anteriormente. La silicona ofrece además la posibilidad de alterar su grado de dureza, generando zonas más duras o más blandas en función de las distintas consistencias anatómicas del cuerpo humano. Si pudiésemos comparar los acabados obtenidos con la resina o incluso la cera y los resultados obtenidos a partir de la silicona traslúcida o resina traslúcida, inmediatamente nos percataríamos de la gran diferencia que existe entre ellos.

Si los logros de los artistas del hiperrealismo habían llevado la representación al límite de la veracidad, los logros obtenidos con los materiales FX habían conseguido transgredir ese límite, pues en algunos casos la confusión entre realidad y simulacro alcanza tal grado de ambigüedad que hace dudar de la verdadera naturaleza de lo representado. A partir de los trabajos de Mueck, y una vez reconsideradas las valoraciones estéticas conseguidas con la utilización de los materiales FX, numerosos artistas aprovecharán la confusión perceptiva que estas técnicas generan como una





*Misfit*. Abigail Lane, 1994. Cera.  
Imágenes obtenidas del catálogo de la exposición *Sensation*.  
*Sensation*: Young British artist from the Saatchi collection.  
*Thames & Hudson*: in association with the Royal Academy of Arts, 1997.  
*Fotografía*: Hugo Glendinning.

sólida herramienta con la que construir su discurso narrativo. Artistas como Mauricio Cattelan, Jan Fabre, Gilles Barbier, Evan Penny, Sam Jinks, Mark Sijan, Patricia Piccinini, J. Salmon, Jackie k Seo o Eugenio Merino han explorando las posibilidades que estos materiales encierran, desarrollando estos recursos en distintas direcciones y con diferentes intencionalidades. Artistas que han alcanzado en sus obras un grado de proximidad a la realidad verdaderamente asombroso y que, partiendo de una apariencia común, cada uno ha sabido orientar a su particular universo creativo.

## DEL REALISMO A LA REALIDAD SINTÉTICA

La incorporación de las técnicas y materiales FX al terreno de la escultura ha permitido conformar una aproximación al modelo representado, no sólo a partir de su aspecto externo, también a través de su estructura interna. Precisamente la eficacia de determinados materiales FX, como la silicona traslúcida, se basa en su capacidad para seguir una lógica similar a la del propio elemento representado (en este caso la piel humana). Es decir, se articula en capas de distinta pigmentación y distinto grado de traslucidez, al igual que sucede con la piel humana (también traslúcida), que envuelve los distintos tejidos internos, cada uno de ellos con sus propias características cromáticas. Determinadas alteraciones cromáticas, como manchas de pigmentación en la piel, lunares, pecas, pueden tratarse exteriormente y otras alteraciones cromáticas interiores como venas o determinada zonas de enrojecimiento, se pueden tratar internamente, consiguiendo con ello el mismo efecto de apariencia



*Dead dad.* Ron Mueck, 1996. Silicona traslúcida.  
Imágenes obtenidas del catálogo de la exposición *Sensation*.  
Fotografía: Stephen White.



*Comment mieux guider notre vie au quotidien.* Gilles Barbier. 1995.  
Imagen obtenida en la web de la galería <http://www.galerie-vallois.com/>. No consta ©



Autorretrato, Jan Fabre, 2008. Imagen obtenida en la web del artista Jan Fabre.  
<http://janfabre.be/>. Fotografía: © Jan Fabre



*Méga Maquette 2.* Gilles Barbier. 2006. Imagen obtenida en la revista BMRG  
La revue publication web. <http://www.project-bamarang.fr>

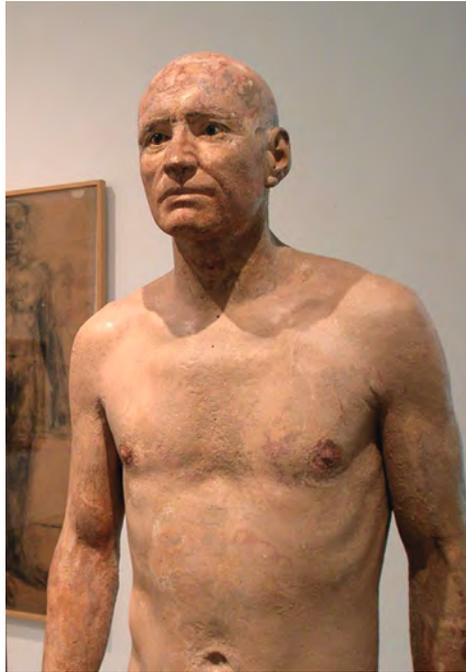


*La nona Ora.* Mauricio Cattelan 1999.

<http://mauriziocattelan.altervista.org/galleria.html>.

*Photograph:* Attilio Maranzano. *Courtesy:* Galerie Perrotin, Hong Kong & Paris.

que el modelo representado. La capacidad de estos materiales por estructurar sus propuestas de artefacto, a partir de la propia estructura del modelo, respondería al término *síntesis* o  *sintetizar*, como la capacidad de generar modelos de apariencia o funcionalidad similar al original partiendo de sus diferentes características estructurales. Por ello, utilizaré el término «materiales de síntesis» o «realidad sintética» para diferenciar estos niveles de apariencia de los conseguidos hasta el momento y establecer posibles diferencias entre ellos.



*Hombre.* Antonio López 1968-90. Imagen obtenida en el blog:  
<http://barriodeantoniolopez.blogspot.com.es>

El paso del realismo o hiperrealismo de las últimas décadas del siglo xx a estos nuevos realismos, o «realidad sintética», se sucede como un paso lógico, sin embargo y aunque en su apariencia puedan resultarnos próximos, en su esencia y en sus intenciones muestran significativas diferencias. El realismo, entendiendo como tal aquellas propuestas estéticas que buscan relacionar arte y realidad (incluyendo entre ellas el hiperrealismo), persigue captar la esencia emocional de la realidad como fin. La búsqueda de ese fin implica la experiencia personal y emocional del artista, que se traduce en el carácter expresivo de la obra, un carácter que no renuncia necesariamente a los valores expresivos puramente plásticos. La realidad como simulacro no se oculta, y se muestra como tal al espectador. Los materiales empleados en estas narrativas actúan generando el artificio a partir de la lectura externa del modelo, el cuidado del detalle en este sentido coloca el nivel de apariencia al borde del verismo, lo que responde fielmente a la vocación de estos trabajos: llevar la apariencia al límite de lo creíble. Un límite difícil de transgredir, pues los materiales utilizados no lo permiten.

La «realidad sintética», por su parte, tiene capacidad para generar una apariencia de realidad suficientemente veraz como para sustentar sobre ella un discurso narrativo que trasciende la propia obra como objeto. Los materiales de síntesis empleados en este tipo de propuestas nacen con el objetivo de acercar, y en la medida





*Woman and child.* Sam Jinks. 2010. Imagen obtenida en la web del artista.  
<http://www.samjinks.com/gallery/35-sam-jinks.html>. no consta ©.

de lo posible transgredir, los márgenes de la credibilidad. De modo que el simulacro resultante en ocasiones plantea una razonable ambigüedad sobre la naturaleza del mismo. Es decir, la propuesta de realidad puede ser más asumible por parte del espectador que las propuestas de realidad realizadas anteriormente con las técnicas destinadas a este fin. De esta manera, la realidad no se convierte en un fin, sino en un medio sobre el que sustentar el discurso narrativo del artista.

Los materiales de síntesis, por tanto, aportan un grado de veracidad superior a cualquiera de los materiales utilizados hasta el momento, con ellos el artificio puede resultar lo suficientemente convincente como para confundir la percepción del espectador, y su consideración sobre la naturaleza del objeto representado. Lo que permite al artista profundizar en la relación entre arte y realidad desde nuevas perspectivas. Así, algunos artistas han aprovechado las posibilidades de estos materiales para disolver las diferencias entre la realidad como experiencia vital del espectador y la realidad propuesta como objeto artístico, generando una ilusión o efecto en el que ambos niveles de realidad son neutralizados. En este sentido es importante que la realidad propuesta se muestre desprovista, en la medida de lo posible, de aquellos



*Antropology of a planet.* Jan Fabre, 2007. Imagen obtenida en la web del artista Jan Fabre. Silicona traslúcida. <http://janfabre.be>. © Angelos Attilio Maranzano.

valores expresivos que puedan enturbiar la credibilidad del espectador hacia esa realidad. El artista, de este modo, renuncia a los valores interpretativos o expresivos de los realismos predecesores como base de la representación, pues la reflexión hacia este tipo de trabajos comienza al asumir la realidad de la representación como parte de nuestra realidad.

Esto permitirá trazar estrategias de mimesis que evidencian la ambigüedad y en ocasiones la fragilidad de la realidad como concepto o idea. Así, el artista gracias a la credibilidad que ofrecen estos materiales, puede sintetizar una parte de la realidad e introducirla dentro de nuestra propia realidad como un elemento intruso, o dicho de otro modo, introducir en nuestra realidad un fragmento de realidad manipulada o simulacro de razonable veracidad, conformando la obra como un objeto de reflexión más que como un objeto de contemplación. De este modo los nuevos elementos de significación que entran en juego, el espacio, el observador, etc., no resultan ajenos a la obra, pues la obra no empieza y termina en su conformación material, sino que se proyecta hacia fuera, dejando que el observador pueda identificar la obra como parte de su misma realidad y no como una realidad paralela representativa.

Tomemos como ejemplo *Antropology of a planet*, de Jan Fabre, realizada en 2007 con silicona traslúcida. La obra muestra una figura humana de tamaño natural





*Tattooed Woman*. Sam Jinks. 2007.  
Imágenes obtenidas en la web del artista  
<http://www.samjinks.com/>. no consta ©.

que podemos identificar con el artista, enfrentada a una tabla flamenca, también un retrato. La pintura flamenca destaca por su alto grado de naturalismo. Un naturalismo que atiende a partes iguales tanto a la realidad morfológica del modelo, como a la realidad psicológica del mismo, lo que llena de vida la imagen representada. Los dos elementos principales que conforman la obra son pura representación. Sin embargo, la imagen escultórica dotada de un grado de veracidad difícil de diferenciar de la realidad referida parece despegarse del nivel de representación de la tabla flamenca. Al contemplar el conjunto resulta casi inevitable asumir la figura de silicona como parte de nuestra propia realidad, mientras que la tabla continua manteniendo la prudente distancia que confiere la representación tradicional.

Fabre refuerza esta idea enfrentando violentamente una imagen a la otra. La nariz de la escultura aparece totalmente pegada al cuadro, subrayando con ello que los dos elementos de simulacro funcionan de manera diferente, pues uno de ellos no es asumido como tal, sino como posible realidad. En este contexto, capaz de involucrar el espacio circundante y lo que en él ocurre, el simulacro más débil en términos de veracidad refuerza la credibilidad del otro, que resulta fortalecido en su vocación de ilusoria realidad.

De nuevo, el éxito de la estrategia radica en la eficacia de los materiales de síntesis utilizados en su realización, pues permiten que el mensaje resulte convincente.

Difícilmente se hubiese obtenido un resultado tan eficaz con las técnicas o materiales utilizados con anterioridad por artistas como Hanson o De Andrea.



Modelos sólidos escaneados de Karin Sander , 2002.  
Imagen obtenida en la web del artista. <http://www.karinsander.de>

## NUEVAS TÉCNICAS Y RECURSOS DE MÍMESIS EN EL ÁMBITO DE LO CORPÓREO

Como he comentado con anterioridad, la realidad de síntesis encontrará su mejor aliado en los nuevos materiales y sistemas de duplicado procedentes del mundo de los efectos especiales o técnicas FX. Término empleado por su homofonía con el inglés effects (special effects), materiales como los nuevos elastómeros y polímeros diseñados específicamente para lograr apariencias corpóreas o efectos de piel humana de enorme credibilidad. Estas técnicas FX ofrecen unos acabados muy depurados en cuanto a texturas y en el tratamiento de los valores cromáticos. La silicona traslúcida está especialmente diseñada para trabajar el complejo cromatismo de la piel humana por capas traslúcidas, de modo que podemos sintetizar su estructura cromática con resultados muy parecidos a la realidad. El mayor inconveniente de estas técnicas es la obtención del soporte volumétrico formal sobre el que se trabajaba, es decir, el modelado. La credibilidad y eficacia de estos materiales y recursos depende de la calidad del modelado, y se requiere de una enorme destreza técnica y sensibilidad artística para la obtención de un modelado veraz y suficientemente implicado con la realidad referenciada.

La otra gran aportación técnica en la idea de aproximación a la realidad está constituida por las técnicas de virtualización digital, cada vez más utilizadas en el panorama del arte contemporáneo. Recursos como el escáner 3D y las impresoras 3D, que permiten digitalizar un determinado volumen con la posibilidad de manipularlo de manera virtual y volver a generarlo materialmente por medio de las impresoras 3D. Estas tecnologías facilitan considerablemente la obtención de un soporte volumétrico formal a partir de un modelo, pues se realiza de manera mecánica y





*All*, Maurizio Cattelan, 2007. Imagen obtenida en la web de la colección Menil (the Menil Collection). <http://www.menil.org>.



*Nuria II*, Jaume Plensa. 2008.  
Imagen de procedencia desconocida.

totalmente objetiva. El escáner nos permite digitalizar un cuerpo o un fragmento del mismo, para obtener un registro virtual contenido en un archivo digital, archivo por otro lado susceptible de manipulación mediante software: Zbrush, MeshLab, kubit



*Piedad V. Sueño compasivo.* Jan Fabre, 2011. © Angelos Bvba.  
*Fotografía:* Pat Verbruggen. <http://janfabre.be/>



Modelo sólidos realizados por la empresa ThreeDee You. 2011.  
*Fotografías:* © ThreeDee-You, SLU: 2010-2013. <http://www.threedee-you.com>

PointCloud para AutoCAD, JRC 3D Reconstructor, PhotoModeler, ImageModel, PolyWorks, Rapidform, Geomagic, ImageWare, Rhino, etc. Con estas aplicaciones podemos modificar fácilmente su escala, generar un inverso, multiplicarlo, estirarlo





Proceso de realización de «fotoescultura».

Escaneado y resultado final realizado por la empresa Threedee-you. 2011.

Fotografías: © ThreeDee-You, SLU: 2010-2013. <http://www.threedee-you.com>

o intervenir directamente sobre la forma o el volumen descritos. El resultado puede ser materializarlo posteriormente por medio de una impresora 3D, capaz de generar modelos volumétricos a partir de la información ontenida en un archivo CAD, es decir, convierte la información virtual en un modelo sólido real.

Dependiendo de la calidad de los equipos utilizados, el resultado puede llegar a ser sorprendente. En este caso los materiales empleados para la materialización de archivos 3D son limitados, los más habituales son las resinas, la escayola y la piedra. Pero en ningún caso se pueden generar modelos directamente con materiales FX, de manera que toda la información obtenida del modelo se refiere únicamente al registro volumétrico, no al cromático.

Recientemente se han incorporado a las técnicas de digitalización y materialización 3D determinados recursos fotográficos y de impresión sobre volúmenes sólidos, que profundizan técnicamente en lo que conocemos hasta el momento. Estas técnicas han adoptado la denominación de «fotoescultura», y de momento tienen una aplicación de carácter comercial, lo cual no quiere decir que no pueda ser aprovechadas desde un punto de vista artístico. Con ellas se procede al escaneado del modelo para obtener la información virtual volumétrica, como en cualquier



Escaneado y resultado final realizado por la empresa ThreeDee You. 2011.  
*Fotografías:* © ThreeDee-You, SLU: 2010-2013. <http://www.threedee-you.com>

proceso convencional de escaneado. Pero al mismo tiempo se procede a una lectura fotográfica tridimensional del mismo (cuatricromía, 300ppp). Técnicamente se trata de medir y leer el color del modelo retratado para crear cuatro imágenes 3D en color desde cada uno de los cuatro laterales. Seguidamente estas cuatro imágenes se tratan convirtiéndolas en una figura tridimensional completa. El resultado final ofrece una apariencia realista, pero se aleja considerablemente de los niveles de aproximación a la realidad que ofrecen los materiales FX. En cualquier caso es muy posible que la evolución de estas tecnologías pronto proporcione unos acabados más depurados y con una mayor resolución, tanto en su información volumétrica como en su impresión fotográfica.

## CONCLUSIONES

Como hemos visto, el desarrollo tecnológico ha jugado un papel importante en la revitalización de lo corpóreo como recurso narrativo en el arte contemporáneo. Pero debemos tener en cuenta que son sólo recursos técnicos, de nada servirían estos





*The wing.* Choi Xooang, 2010. Fotografía: Christie's Images Ltd 20.  
<http://www.thisiscolossal.com/2011/05/choi-xooang/>

recursos si los artistas que los utilizan no hubiesen articulado su discurso plástico como respuesta a la necesidad social de realidad. Por tanto podríamos concluir que este tipo de narrativas tiene su origen en la necesidad social de realidad y toma forma gracias a la incorporación al terreno artístico de nuevos materiales y tecnologías, como las técnicas FX y las tecnologías 3D. Del mismo modo, podríamos concluir que la eficacia de los materiales utilizados en estas narrativas permiten reconsiderar la relación entre arte y realidad bajo nuevas estrategias de mimesis alternativas, articuladas en base a la «realidad de síntesis».

Recibido: 29-06-2012. Aceptado: 28-12-2012.

