

Corpo-realidad: arte, tecnología y lo aparentemente invisible

*'Corpo-realidad': art, technology
and what is seemingly invisible*

MARTA LÓPEZ LÓPEZ*

Artículo completo enviado el 13 de enero e aprobado el 24 de enero 2015.

*Artista visual docente e investigadora (BBAA, Uvigo) Licenciada en Bellas Artes. Universidad de Vigo, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra (BBAA, Uvigo). Máster universitario de profesorado. Especialidad: Arte. Dibujo, Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte de Pontevedra (FCCED, Uvigo). Máster universitario en arte contemporáneo, creación e investigación. (BBAA, Uvigo). Programa de doctorado en arte contemporáneo, creación e investigación. (BBAA, Uvigo).

AFLIJAÇÃO: Universidad de Vigo (UVIGO), Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Grupo *Modos de conocimiento artístico* (MODO). Maestranza, nº2, 36002 Pontevedra, España. E-mail: martadoslopez@gmail.com

Resumen: *Corpo-realidad* es una performance de la creadora española María Castellanos Vicente. En ella convergen tres temas fundamentales de su tesis doctoral: el estudio de la percepción (el ojo humano frente al mecanizado), las carencias sensoriales del ser humano y la relación cuerpo-piel. Su wearable, transparente ante cámaras infrarrojas, demuestra que la creación artística es investigación en sí misma.

Palavras chave: arte / tecnología / transversalidad / percepción / piel.

Abstract: *Corpo-reality is a performance of the Spanish creator Maria Castellanos Vicente. In it three key themes of her doctoral thesis converge: the study of perception (the human eye versus its machining version), sensory deprivation of human beings and the relation body-skin. Her wearable, transparent to infrared cameras, shows that artistic creation is research itself.*

Keywords: art / technology / transversality / perception / skin.

Introducción

María Castellanos Vicente es artista e investigadora predoctoral de la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo. Ha presentado su obra, además de en España, en Portugal, Argentina, Colombia, Australia y Japón. Ha sido galardonada en numerosas ocasiones consolidando así el inicio de su carrera, que es una de las más prometedoras de su universidad.

Su proyecto más destacado es *Corpo-realidad*, y en él convergen tres temas fundamentales de su tesis doctoral: el estudio de la percepción (el ojo humano frente al mecanizado), las carencias sensoriales del ser humano y la relación cuerpo-piel (Figura 1).

1. Corpo-realidad

Corpo-realidad desvela el cuerpo de la artista a pesar de estar vestida. María Castellanos se presenta ante el público con un vestido elaborado por ella misma con pequeñas piezas hexagonales de plástico opaco al ojo humano, pero transparente a la luz infrarroja. Es decir, nuestro ojo ve a la artista vestida en un contacto visual directo, pero desvestida en tres monitores que reproducen su imagen a tiempo real. Posteriormente, la acción concluye vistiéndose ante la cámara espía. En esta ocasión, ella solapa otro traje cuyo material es opaco a la luz infrarroja. Así que, en las pantallas recubre su cuerpo desnudo.

El gesto es sencillo y cotidiano, 'vestirse', y la tecnología va de la mano de lo aparentemente invisible. El resultado puede interpretarse desde una revisión de la venus contemporánea hasta una posible utopía cibernética, una tecnología ponible (wearable), e incluso una denuncia del uso de escáneres corporales. Los enfoques, desde el espectador, son infinitos.

De cualquier modo, este proyecto fue diseñado ex profeso en el contexto del Premio Astragal 2012, que le fue concedido a María. Se trata de una convocatoria para jóvenes artistas asturianos que no superen los 35 años, y así apoyarles desde su Comunidad Autónoma, enmarcada en el noroeste de España. La Sala Astragal, ubicada en Gijón (Asturias) y subvencionada por diferentes instituciones locales y autonómicas, es un referente artístico de ese área geográfica.

Desde entonces, finales de 2013, la performance *Corpo-realidad* fue presentada en 2014 en el cs-lab de Zokei University (Hachioji, Tokio - Japón) y en la exposición Eidos da imaxe en el MARCO (Museo de Arte Contemporáneo de Vigo, España).

2. Percibir lo invisible. La tecnología al servicio del arte

A partir de 2011 María Castellanos viene desarrollando proyectos en los que la tecnología y lo aparentemente invisible tienen un papel protagonista.

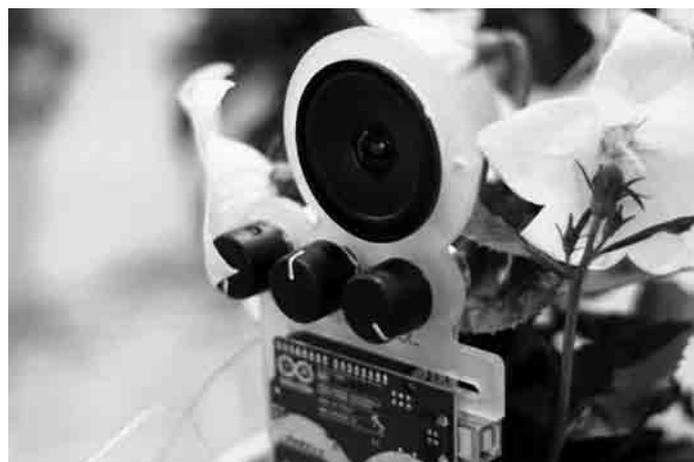


Figura 1 · María Castellanos Vicente, *Corpo-realidad*. Sala Astragal, 2013. Gijón, España.

Figura 2 · *Clorofila 3.0*. Detalle. Obra de María Castellanos Vicente y Alberto Valverde (Proyecto uh513). ArteSantander 2011

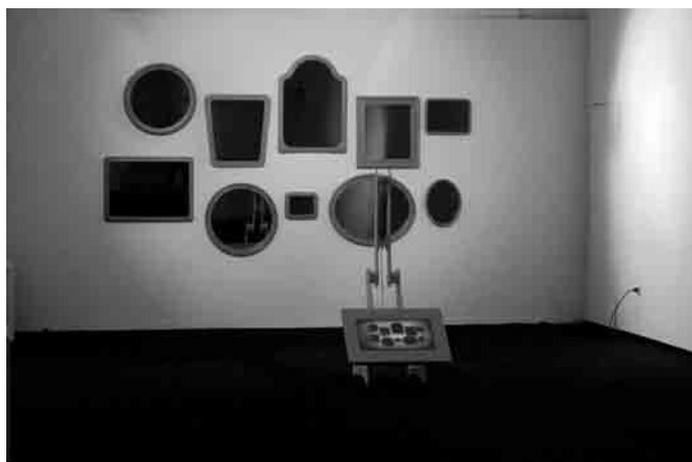


Figura 3 - María Castellanos Vicente, *Imaxe virtual*. 2º Premio Auditorio de Galicia para nuevos artistas 2013.

Figura 4 - María Castellanos Vicente, *Lo real*, 2014. Zona C, Santiago de Compostela.

Clorofila 3.0 (2010-2012) (Figura 2), por ejemplo, es una instalación que investiga los impulsos eléctricos que producen los organismos vegetales y los interpreta en sonido. Un programa creado específicamente para el proyecto capta los cambios de voltaje que reflejan el estado de la planta, traduciéndolos en sonido a tiempo real a través de un módulo dispuesto en el propio organismo. Estos dispositivos miden las cargas eléctricas que varían dependiendo de la temperatura, el sistema químico de la planta, u otros factores como presión, movimiento de aire o proximidad de objetos físicos. Lo que para el ojo humano es imperceptible, se visibiliza en forma de sonidos minuciosamente seleccionados que expresan las sensaciones de estos organismos vegetales.

Imaxe virtual (2013) (Figura 3), es otra instalación que propone un juego de percepción al espectador, creando un tejido digital sobre su rostro. Concretamente, el montaje de la pieza consta de un espejo en el que el reflejo del rostro del espectador se ve intervenido por una serie de motivos que se dibujan sobre él. De esta forma, la webcam que está escondida tras el espejo detecta la cara de la persona que se sitúa en frente, y además dibuja en torno a sus ojos reflejados una especie de máscara digital. Como resultado, un efecto casi mágico diseñado ex profeso para esta pieza, tanto el software como el montaje del espejo y toda la trastienda invisible (webcam, ordenador y pantalla integrada).

El proyecto anterior, *Imaxe virtual*, obtuvo el 2º Premio Auditorio de Galicia para nuevos artistas 2013. Dicho galardón, prestigioso en el noroeste de España, supuso una ayuda a nivel económico y la oportunidad de llevar a cabo un proyecto individual en la sala de exposiciones Zona C de Santiago de Compostela durante el año 2014. Así es como nace *Lo real* (Figura 4).

Lo real (2014) es el último proyecto que ha presentado María Castellanos Vicente, a finales del pasado año para ser exactos. En él también invita al espectador a descubrir aquello que no se ve a simple vista, pero que está ahí. Formalmente, María creó una instalación en la que una de las paredes de la sala de exposiciones se veía repleta de espejos aparentemente normales. Sin embargo, nada es lo que parece, ya que una cámara infrarroja situada en la sala captura a tiempo real el texto que está escrito tras los espejos, y que el ser humano no ve. Se trata de la siguiente cita: 'Lo real ya no es aquello que se puede reproducir, sino lo reproducido' (Baudrillard, 2001: 253). Paralelamente, en el centro de la sala de exposiciones existe un monitor que reproduce a tiempo real la imagen que la cámara de vídeo captura, que demuestra 'lo real'. Es decir, el texto agazapado. El espectador puede dudar, pero si experimenta con la cámara y el monitor, será consciente de lo que verdaderamente está sucediendo.

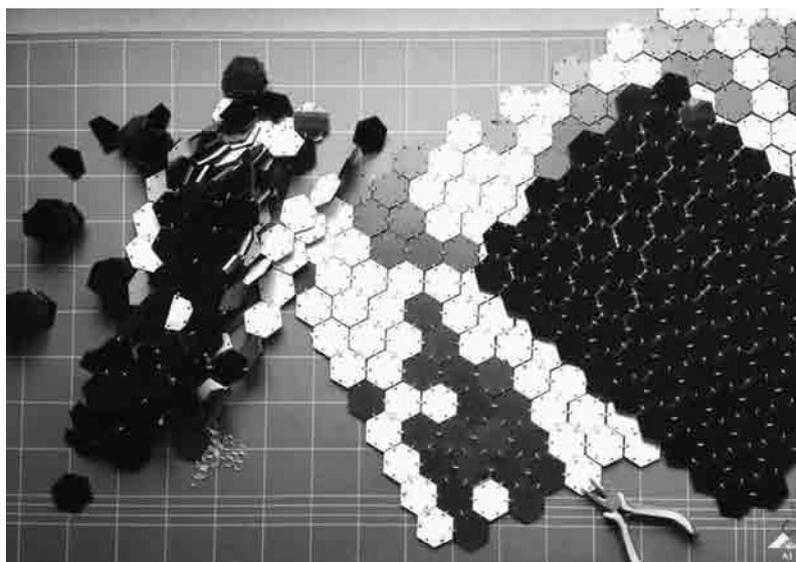
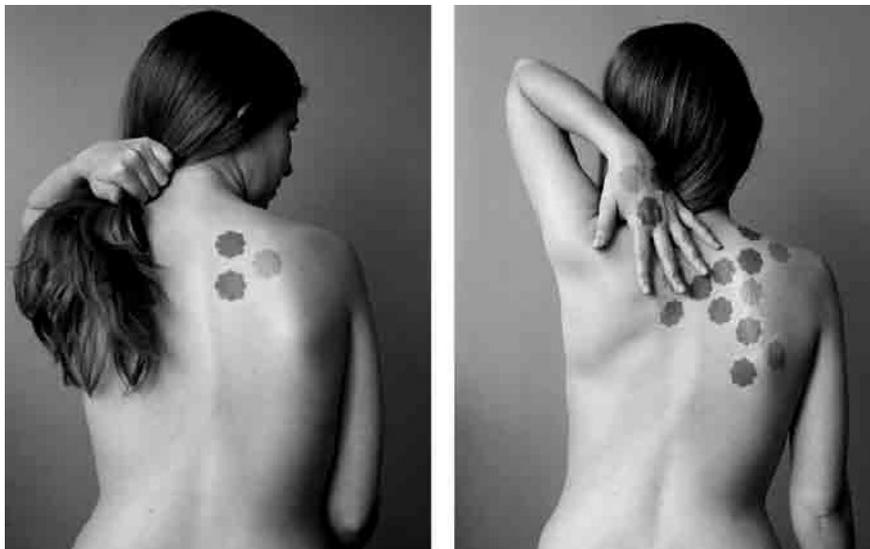


Figura 5 - María Castellanos Vicente, *Serie Erupción*, 2012.
Fotografía.

Figura 6 - María Castellanos Vicente, *Corpo-realidad*, 2013.
Proceso de elaboración de la pieza. Detalles.

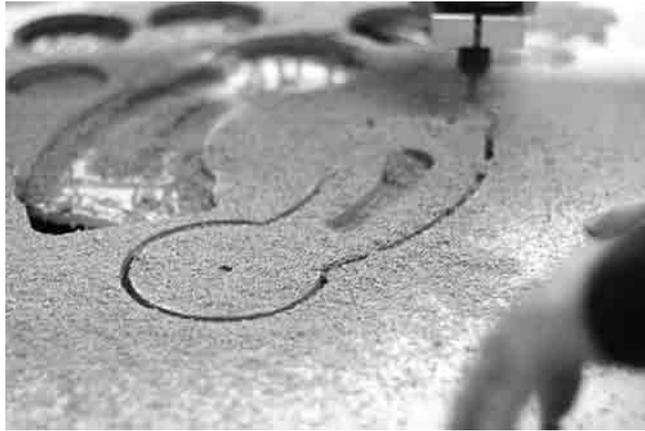
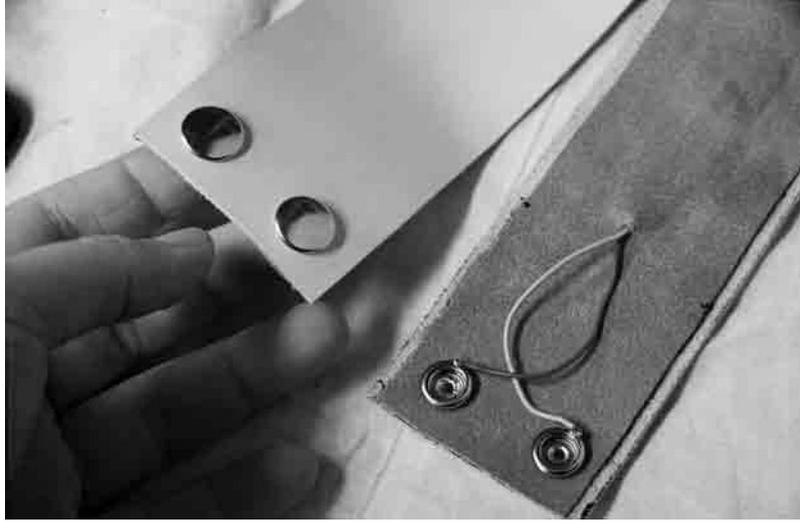


Figura 7 · María Castellanos Vicente, *Corpo-realidad*, 2013.
Proceso de elaboración de la pieza. Detalles.

Figura 8 · María Castellanos Vicente, *Corpo-realidad*, 2013.
Proceso de elaboración de la pieza. Detalle.

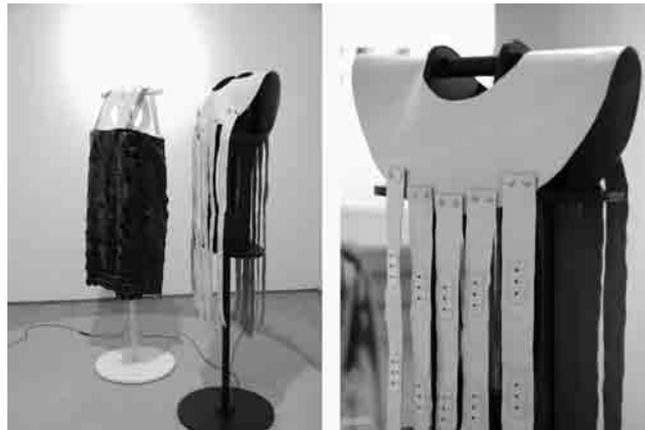


Figura 9 · María Castellanos Vicente, *Corpo-realidad*, 2013.
Proceso de elaboración de la pieza. Detalle.

Figura 10 · María Castellanos Vicente, *Corpo-realidad*, 2013.
Proceso de elaboración de la pieza. Trajes. Detalles.

3. La piel

La piel es un elemento presente, tanto formal como conceptualmente, en los proyectos artísticos de María Castellanos. La piel virtual, como vimos en uno de los ejemplos anteriores, y la piel humana que muta y se transforma se hace visible en otras piezas de los orígenes de su carrera como creadora (Figura 5). La piel como material, tejido, soporte. Aquello que hay entre el tú y el yo.

Además de las piezas en las que la tecnología tiene un fuerte protagonismo, y la interacción del espectador es fundamental, en María también existen otros trabajos en soporte fotográfico y bidimensional más cercanos a lo convencional.

4. Los procesos de creación

Para María Castellanos Vicente, los procesos de creación que implican el desarrollo y elaboración de sus proyectos son fundamentales. Durante la preparación de cada instalación, por ejemplo *Corpo-realidad*, se descubren nuevos materiales e incluso ella se ve obligada a inventar programas/software propios con la ayuda de su compañero artista Alberto Valverde. Ambos conocidos como uh513 cuando trabajan específicamente de forma colectiva.

En las imágenes (Figura 6) se pueden ver en detalle las pequeñas piezas hexagonales de plástico opaco al ojo humano, pero transparente a la luz infrarroja, que ha tenido que recortar la artista y engranar posteriormente una a una para construir su 'vestido mágico'. Tras la performance presentada frente al público con una gran carga tecnológica y futurista, mostrando esta prenda wereable, hay una serie de pasos previos absolutamente manuales y laboriosos que conforman esa escenografía 'mágica' en su presentación final.

Por otra parte, está el cuello blanco que añade a su primer vestido transparente a la luz infrarroja. Esta superficie accesoria es opaca ante el ojo humano y la cámara de vídeo. Sin embargo, en estas fotos de detalle veremos que hay un circuito eléctrico creado en cada corchete, puntos en los que María añade una serie de tiras blancas que poseen varios LEDs. Dichos LEDs se iluminan a tiempo real en el monitor que registra la grabación de las cámaras infrarrojas, sin embargo, la luminosidad es imperceptible ante el ojo del espectador (Figura 7, Figura 8).

Por último, cabe destacar los elementos tridimensionales que sirven de soporte del aparataje necesario para proyectar la imagen en tiempo real de la performance que lleva a cabo María Castellanos. En total, son tres soportes de madera que contienen las cámaras de vídeo infrarrojas y los monitores en los que se puede ver la acción de la artista (Figura 9). En concreto, cada cámara está en un ángulo distinto para abordar diferentes encuadres de lo que se produce en la sala. Cuando finaliza la performance, el vídeo podrá verse en *buble* también desde

estos tres televisores, y los dos vestidos (el de hexágonos y el cuello con tiras) quedan en exhibición para que el espectador pueda reconstruir la historia (Figura 10)

Conclusión

Durante la antigüedad, no había ninguna separación entre artistas y científicos. Los griegos no hacían distinciones, todo era *techné* (arte, habilidad, técnica, destreza...). En este sentido, Leonardo da Vinci representa una culminación espléndida de la síntesis de los otros oficios. Sin embargo, el divorcio entre artistas y científicos tuvo su inicio con Newton y su modelo mecanicista del universo, y se consolidó a continuación con las consecuencias de su método, singularmente durante la Revolución Industrial. Los artistas, como reacción, se refugiaron en sí mismos; lo habitual entre ellos era una actitud como la de William Morris, el cual declaraba que 'el artista y la máquina eran absolutamente incompatibles'.

Desde entonces, también existieron artistas que plantearon una visión alternativa más cercana a la tecnología, por ejemplo, los artistas futuristas, los movimientos dadá, los constructivistas, la Bauhaus, los videoartistas, creadores centrados en la realidad virtual, etc.

Las instalaciones de María Castellanos Vicente tienen una fuerte carga tecnológica. El artista interpreta la realidad de su tiempo, la realidad que le rodea. Viviendo en una sociedad llena de tecnología, los nuevos medios tecnológicos son una herramienta más para el artista creador. El creador de arte.

Igualmente, no son pocos los casos en los que desarrolladores de tecnología se inspiran en el arte para generar nuevos artefactos que faciliten o mejoren nuestra vida cotidiana. Así que, el uso que hace María de las cámaras de vídeo infrarrojas y la construcción de su vestido wereable (tecnología ponible) podría ser susceptible a múltiples interpretaciones en el sector industrial. El arte tiene la capacidad de, por una parte, ser transversal; y además, los artistas dan fisicidad (en forma de imagen bidimensional, tridimensional o sonora) a sus pensamientos e indagaciones.

Este proyecto presentado, *corpo-realidad*, demuestra que la creación artística es investigación en sí misma, que es un saber único, el saber del arte. Un saber de saberes.

Referências

Alberto Valverde. [Consulta. 2015-01-13] Disponible en URL: www.cvalverde.net
Baudrillard, Jean (2001) *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Madrid: Ediciones AKAL.

ISBN: 978-84-460-1177-4
María Castellanos Vicente. [Consulta. 2015-01-13] Disponible en URL: www.mariacastellanos.net/
Proyecto uh513. [Consulta. 2015-01-13] Disponible en URL: www.uh513.com