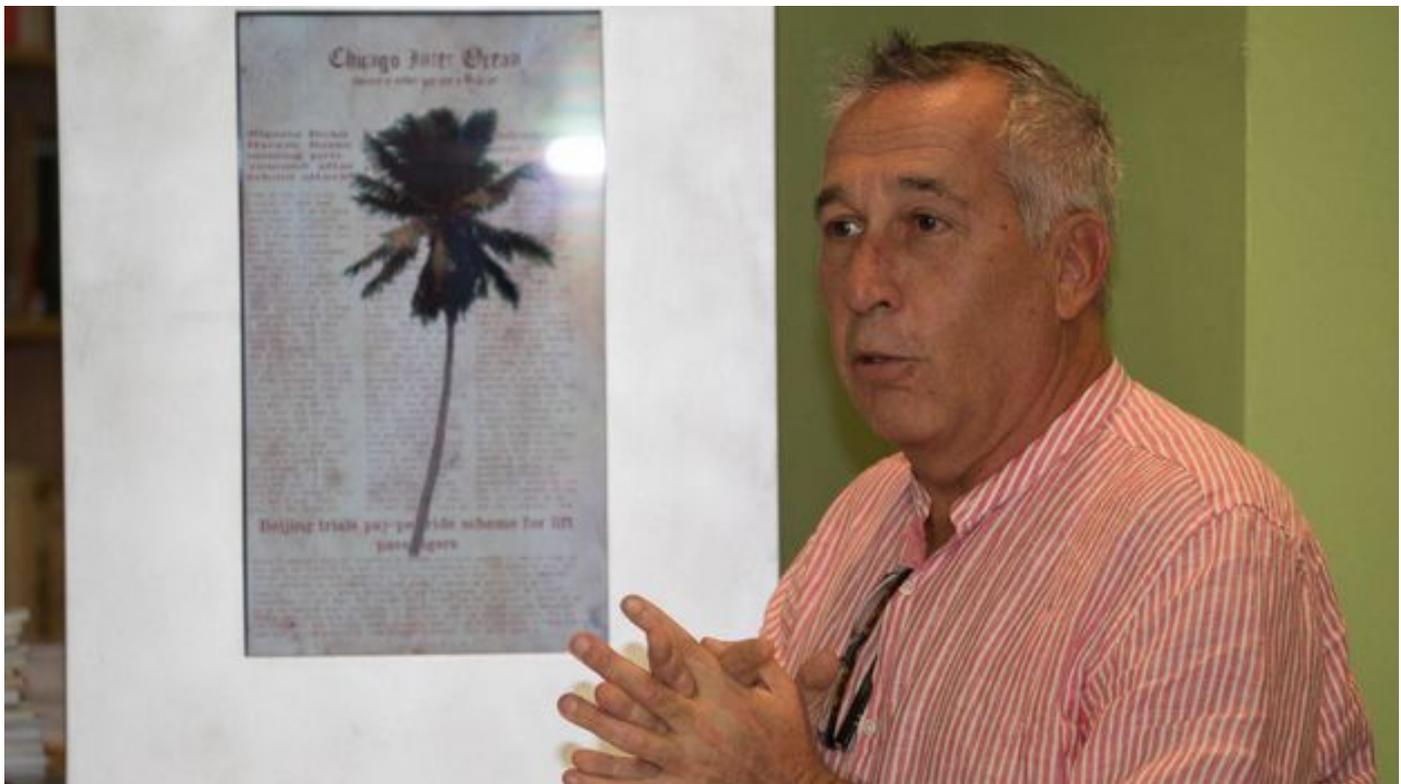


El arte efímero y a la vez eterno de Claudio Castillo gracias a la informática

En sus obras Castillo utiliza la técnica del arte generativo, en el que la pieza que se obtiene gracias a un 'software' es siempre cambiante porque siempre está en desarrollo

REINALDO ESCOBAR, Miami | Marzo 05, 2018



El artista cubano Claudio Castillo reside en Florida desde 1991. (Gracey Piney)

Un arte que se regenere cuando no viva ya su creador ni haya nadie en el planeta para contemplarlo. Parece una máxima extraída de la ciencia ficción, pero el artista habanero Claudio Castillo (1960) es el autor de semejante obra, capaz de reinventarse sin necesitar de la intervención absoluta del artista gracias a la informática.

Castillo, que durante más de medio siglo no ha pisado la Isla, es un artista autodidacta porque sin formación previa empezó a pintar y exhibir acuarelas a los 16 años en España, donde residió hasta que cambió los aires de aquella península por los de otra y se instaló en Miami, Florida, donde vive

desde 1991.

Gracias a sus estudios de cine y televisión que cursó en Londres tiene una mirada audiovisual que lo llevó a escanear sus acuarelas y experimentar con ellas en programas informáticos. "He deconstruido lo que pinté. Hago las animaciones y le pido a la computadora que lo reconstruya a su manera haciendo las combinaciones de forma aleatoria".

El resultado han sido piezas de arte generativo (que fusiona la creación artística tradicional y la informática) y que el creador explica de una manera muy clara. Coloca en el programa "32 cielos, 32 flores, 32 aguas, 32 raíces" y le indica al *software* que combine las opciones sin repetirse. Cada resultado que se obtiene es único y constituye una imagen a la vez perpetua y efímera, ya que la obra que se obtiene es siempre cambiante porque siempre está en desarrollo.

"He deconstruido lo que pinté. Hago las animaciones y le pido a la computadora que lo reconstruya a su manera haciendo las combinaciones de forma aleatoria", explica el artista

El formato físico son pantallas digitales de alta definición y algunas impresiones en cartulina nacen tras elegir ocho versiones diferentes de la misma obra. Su trabajo parece una *performance*, ya que crea secuencias de arte efímero y podría verse como una resurrección del surrealismo con las herramientas del siglo XXI.

A día de hoy el arte generativo se entiende como un proceso creativo que se vale de la informática para crear innumerables resultados de una obra a partir de un conjunto de algoritmos, pero tiene sus antecedentes en la obra del surrealista Marcel Duchamp, cuando tiraba al suelo un cordel que nunca caía de la misma manera. Sin embargo, fue John Simon uno de los primeros en presentar una pieza de ese tipo que lleva veinte años en el Museo de Arte Moderno de New York (Moma).

Simon colocó un punto que se mueve en una pantalla sin volver nunca al mismo sitio. En 2006 el mexicano Rafael Lozano realizó la pieza *33 Preguntas por Minuto* en la que una computadora combina palabras de un diccionario para generar cerca de 55.000 millones de interrogantes al azar.



Dos momentos distintos de la obra 'La aparición de la virgen', creada mediante técnicas de arte generativo con el uso de 'software' informático. (14ymedio)

La Aparición de la Virgen de la Caridad del Cobre, de Castillo, retoma ese carácter único pues la imagen de *Cachita* sobre un tormentoso cielo y un paisaje donde crecen girasoles solo brota cuando el espectador se acerca a la pieza. En cada caso se trata de un surgimiento que cada uno ve de diferente manera.

La pieza ganó el galardón a mejor video de los Premios MOLAA, del Museo de Arte Latinoamericano de California, pero Castillo aclara que se trata de "todo lo contrario" porque "un video es una realización lineal y en cada visualización se vuelve a apreciar lo mismo". Mientras que su obra "es como una llama, como un río que nunca se repite. Es arte generativo".

Hay tantas variaciones como permiten las combinaciones de los elementos que aporta al ordenador. "Si trabajo con solo cuatro capas habrá que esperar 400.000 años para ver la misma imagen; sin en lugar de eso utilizo seis capas la espera se prolonga hasta los 8 millones de años". Un tiempo en que de Castillo solo quedarán sus obras.

*Hay tantas variaciones como permiten las
combinaciones de los elementos que se aportan al
ordenador*

En *Prueba de vida*, esas innumerables opciones marcan la eternidad de una palma que se recorta sobre la página de un periódico. El primer párrafo cambia con cada RSS generado automáticamente por la *BBC*; el resto son textos inventados por el artista. El árbol muta de color

según se comporta la bolsa: verde al alza, rojo a la baja y el amarillo para la estabilidad.

En cuanto abren los mercados la palma "lo sabe" porque está conectada a internet en tiempo real, Castillo relaciona así las noticias y las finanzas, en un maridaje que intenta ser como "una especie de efecto mariposa controlado".

El espectador se vuelve crucial en *Van Gogh Generator* al poder elegir el clima de cualquier parte del mundo, a partir de los datos meteorológicos que ofrecen los aeropuertos de cada país y con los que se obtiene en cada momento un instante que no volverá a ser exactamente igual al anterior.

Sobre sus próximos trabajos, Castillo adelanta que podría usar nuevas variables que hagan diversa e irrepetible cada imagen, como "los ciclos menstruales, el diario *Granma*, o viejos discursos de Fidel Castro". El resultado será otra secuencia infinita e imperecedera que cambia y se renueva incluso cuando del artista quede solo el recuerdo.

El equipo de *14ymedio* está comprometido con hacer un periodismo serio que refleje la realidad de la Cuba profunda. Gracias por acompañarnos en este largo camino. Te invitamos a que continúes apoyándonos, pero esta vez haciéndote miembro de *14ymedio*. Juntos podemos seguir transformando el periodismo en Cuba.

1 COMENTARIO

permuy

08/03/2018 a las 08:44

en cuba todavia se puede hacer arte, en el imperio, a pagar alquileerrrr