

22
NC ARTE
23

PROYECTOS 2022 - 2023

Con el patrocinio de



NC ARTE es un programa de



Proyectos 2022–2023

© NC ARTE
Carrera 5 # 26B – 76
Bogotá, Colombia
(57 601) 282 0973
(57 601) 744 9577
nc-arte@nc-arte.org
www.nc–arte.org

ISSN

2665–3982

Equipo NC ARTE

Fundadora

Claudia Hakim

Directora

Estefanía Neme

Directora de proyectos

Tamara Zukierbraum

Coordinador de producción

Andrés Felipe Suárez (2022–2023)

Felipe Tribín (2023)

Diseño gráfico

Andrés Católico (2022–2023)

María Fernanda Rincón (2023)

Coordinadora Proyecto educativo

Tatiana Benivides Reinel (2022 – 2023)

Ana María Espejo (2023)

Jefe de mediación

Juan Sebastián Bernal

Mediador

León Suárez

Montaje

Neftalí Gómez

Guarda de sala

Andrea Gómez

Servicios generales

Esperanza Segura

Prácticas y pasantías

Katherine Marín – Universidad Pedagógica Nacional

Mónica Quiroga – Universidad Pedagógica Nacional

Jhuliana Villamil – Universidad Jorge Tadeo Lozano

@ NC ARTE

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, o transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos sin el permiso previo y por escrito de NC ARTE.

Coordinación editorial

NC ARTE

Corrección de estilo

Ana López (español)

Sofía Aguilar – Camila Páez (inglés)

Traducción

Juliana Echavarria

Sofía Aguilar

Alejandro Ponce de León

Cristina Esguerra

Fotografía

Andrés Valbuena

Oscar Monsalve

Andrés Brand

Archivo Hechizoo

Archivo Casa Hoffmann

Archivo NC ARTE

Curadores invitados

Lucrecia Piedrahita – Colombia

Rolando Carmona – Venezuela

Andrés Moreno Hoffmann – Colombia

Lisa Blackmore – Reino Unido

Christian Larsen – Estados Unidos

Textos

Lucrecia Piedrahita – Colombia

Soraya Yamhure Jesurun – Colombia

Rolando Carmona – Venezuela

Andrés Moreno Hoffmann– Colombia

Lisa Blackmore – Reino Unido

Christian Larsen – Estados Unidos

Cristina Esguerra – Colombia

Caridad Botella – España

Tatiana Benavides – Colombia

Diseño y diagramación

Santiago Rodríguez Forero

Impresión

Buenos y Creativos

Agradecimientos

Citibank Colombia, Citi Private Bank,
Hechizoo, Jose D. Restrepo, Galería
Casa Hoffmann, Festival Internacional
de la Imagen, Universidad Jorge Tadeo
Lozano, entre—ríos , Hans Ramírez,
Sebastian Studio, Camila Madsen
Fundación Neme





17

JORGE LIZARAZO

TEJER LA LUZ

Tejer la Luz – Lucrecia Piedrahita

Urdidor de saberes – Soraya Yamhure Jesurun

57

ZACH BLAS/JEMIMA WYMAN, GRÉGORY
CHATONSKY, VIOLET FOREST Y SOFÍA CRESPO.

POST NATURE

POST NATURE – Quimeras de un nuevo mundo
desde la Inteligencia Artificial – Rolando Carmona

La octava disciplina – Andrés Moreno Hoffmann

105

LEONEL VÁSQUEZ

TEMPLO DEL AGUA

Cuando el río nos convoca... hidráulicas poéticas
y en/cantos de agua – Lisa Blackmore

149

SEBASTIÁN ERRÁZURIZ

NATURALEZA HUMANA

De árboles y hombres: la Naturaleza Humana
de Sebastián Errázuriz – Christian Larsen

Sebastián Errázuriz: un artista
en busca de la verdad – Cristina Esguerra Miranda

197

PROYECTO EDUCATIVO

Entender la raíz para poder echar a volar. La continuidad
del Proyecto Educativo en tiempos de cambio – Caridad Botella

El Giro Material – Tatiana Benavides Reinel

INTRODUCCIÓN

En el año 2022, NC ARTE anuncia un giro en su programa expositivo, marcando así otro capítulo en su historia. Tras más de una década dedicada a promover exhibiciones de arte contemporáneo con especial atención en el concepto de *site specific*, el programa amplía su formato incorporando el diseño y la arquitectura, con el propósito de fomentar otros diálogos y explorar las intersecciones con el arte. Este cambio no solo representa una evolución en la línea expositiva, sino que también abre las puertas a nuevas experimentaciones, procesos de creación y colaboraciones multidisciplinares.

Partiendo de la firme convicción de que el arte, en su diversidad, constituye un medio significativo para abordar cuestiones complejas y estimular reflexiones críticas sobre el mundo que nos rodea, la programación de exposiciones durante el periodo 2022-2023 estableció un diálogo enriquecedor que exploró nuestra conexión con la naturaleza como eje central en cuatro exposiciones muy distintas. Cada una de estas muestras ofreció una perspectiva única sobre la relación entre los seres humanos y el entorno natural, abordando esta temática desde diversos ángulos.

Iniciamos este ciclo con la participación del arquitecto y diseñador textil Jorge Lizarazo y su proyecto *Tejer la luz*, curado por Lucrecia Piedrahita. Esta exhibición exaltaba la belleza y la poesía presentes en la interacción de la luz y la materia a través del tejido, creando atmósferas arquitectónicas y objetos que resaltan las cualidades inherentes de las fibras naturales, recuperando técnicas y saberes ancestrales para la elaboración de diseños contemporáneos coleccionables.

Con *POST NATURE*, una exposición colectiva que reunió a seis artistas internacionales: Grégory Chatonsky, Violet Forest, Sofía Crespo, Zach Blas y Jemima Wyman, abordamos el tema de la creciente influencia de la inteligencia artificial en nuestras vidas y en el arte contemporáneo. La propuesta curatorial de Rolando Carmona

y Andrés Moreno Hoffmann abarcaba un amplio abanico, desde las nuevas posibilidades estéticas de la inteligencia artificial hasta las implicaciones éticas, sociales y ambientales de su uso. Esta exposición planteaba la posibilidad de imaginar futuros híbridos entre lo orgánico y lo digital, desafiando nuestras concepciones tradicionales sobre naturaleza - humanidad.

La tercera propuesta, *Templo del Agua: Río Bogotá*, nos llevó a una vivencia inmersiva y sensorial, donde el sonido del agua se convirtió en un puente hacia la reflexión profunda y la reconexión con nuestro entorno. A través de la obra de Leonel Vásquez, con la curaduría y acompañamiento de Lisa Blackmore y la voz simbólica del Río Bogotá, este proyecto, basado en la escucha activa y prácticas desde el afecto, generó una red colaborativa y participativa en torno al cuidado del agua. Nos instó a reconsiderar nuestra relación con este recurso fundamental para la vida, y al mismo tiempo nos permitió reconocernos también como cuerpos de agua. Esta experiencia sorprendente tuvo un gran impacto y resonancia en el público, convirtiéndose en la exposición más visitada en la historia de NC ARTE hasta la fecha.

Finalmente, *Naturaleza Humana* de Sebastian Errazuriz, fue una exposición que

navegaba entre el arte y el diseño, rompiendo las fronteras entre disciplinas e integrando también la tecnología en la producción artística. Desde la observación de la naturaleza como fuente inspiradora y objeto de investigación ampliada, este artista-diseñador representaba una nueva naturaleza, mediada por la creación humana; como expresa el curador Christian Larsen: "Naturaleza como un producto humano". Preguntas como ¿cuál es la naturaleza de la creatividad? o ¿cómo podemos cuestionar y reimaginar las cosas que nos rodean? fueron disparadores para conectar al público con el trabajo de este artista y para plantear cómo repensar la naturaleza puede inspirar nuevas formas de arte y diseño.

Estas cuatro exhibiciones conformaron un tapiz de ideas y pensamientos que invitaron al público a revisar las intrincadas interacciones entre lo humano, lo natural y lo tecnológico en la era contemporánea. Las curadurías educativas, diseñadas por el Proyecto Educativo de NC ARTE para acompañar las propuestas, tuvieron objetivos específicos y abordajes diferentes a los procesos de creación y la materialidad de cada artista o diseñador invitado; a su vez, la sala educativa se convirtió en un espacio vivo, promoviendo la palabra y canalizando los sentimientos de los visitantes, sirviendo como espejo de nuestra convivencia, compleja y problemática, con el entorno natural.

En un contexto donde las consecuencias de las crisis, tanto ambientales como sociales, son cada vez más evidentes, es imperativo replantear nuestra relación con la naturaleza y buscar nuevas formas de coexistencia y armonía. Las exposiciones en NC ARTE durante el año 2022-2023 han sido una vigorosa expresión de este llamado a la acción, recordándonos la necesidad urgente de repensar nuestras prácticas y adoptar un enfoque más consciente y sostenible hacia nuestro entorno.

En un mundo marcado por la incertidumbre y la transformación vertiginosa, la creatividad y la educación emergen como herramientas poderosas para reflexionar y actuar hacia un futuro más sostenible y equitativo.

Por último, no quiero dejar pasar esta oportunidad para resaltar la importancia y necesidad que existe en el país por abrir espacios que promuevan el diseño y la arquitectura como un medio de expresión artística. Quiero agradecer a todos los que han apoyado y acompañado esta nueva propuesta en nuestro programa expositivo.

Estefanía Neme
Directora

INTRODUCTION

In 2022, NC ARTE announces a shift in its exhibition program, marking another chapter in its history. After more than a decade dedicated to promoting exhibitions of contemporary art with special attention to the concept of site-specific, the program expands its format by incorporating design and architecture, with the purpose of fostering other dialogues and exploring intersections with art. This change not only represents an evolution in the exhibition line, but also opens the doors to new experiments, creation processes, and multidisciplinary collaborations.

Based on the firm belief that art, in its diversity, constitutes a meaningful medium for addressing complex issues and stimulating critical reflections on the world around us, the exhibition programming during the period 2022-2023 established an enriching dialogue that explored our connection with nature as a central axis in four very distinct exhibitions. Each of these shows offered a unique perspective on the relationship between humans and the natural environment, addressing this theme from various angles.

We began this cycle with the participation of architect and textile designer Jorge Lizarazo and his project *Weave the Light* curated by Lucrecia Piedrahita. This exhibition exalted the beauty and poetry present in the interaction of light and matter through weaving, creating architectural atmospheres and objects that highlight the inherent qualities of natural fibers, recovering ancestral techniques and knowledge for the elaboration of contemporary collectible designs.

With *POST NATURE* a collective exhibition that brought together six international artists: Grégory Chatonsky, Violet Forest, Sofía Crespo, Zach Blas, and Jemima Wyman, we addressed the theme of the growing influence of artificial intelligence in our lives and in contemporary art. The curatorial proposal by Rolando Carmona

and Andrés Moreno Hoffmann covered a wide range, from the new aesthetic possibilities of artificial intelligence to the ethical, social, and environmental implications of its use. This exhibition posed the possibility of imagining hybrid futures between the organic and the digital, challenging our traditional conceptions of nature and humanity.

The third proposal, *Temple of Water: Bogotá River* took us to an immersive and sensory experience, where the sound of water became a bridge to deep reflection and reconnection with our environment. Through the work of Leonel Vásquez, with the curatorship and accompaniment of Lisa Blackmore and the symbolic voice of the Bogotá River, this project, based on active listening and practices from affection, generated a collaborative and participatory network around water care. It urged us to reconsider our relationship with this fundamental resource for life, and at the same time allowed us to recognize ourselves as bodies of water. This surprising experience had a great impact and resonance with the public, becoming the most visited exhibition in the history of NC ARTE to date.

Finally, *Human Nature* by Sebastian Errazuriz, was an exhibition that navigated

between art and design, breaking the boundaries between disciplines and also integrating technology into artistic production. From the observation of nature as an inspiring source and object of expanded research, this artist-designer represented a new nature, mediated by human creation; as curator Christian Larsen expresses: "Nature as a human product." Questions such as what is the nature of creativity? or how can we question and reimagine the things around us? were triggers to connect the public with the work of this artist and to propose how rethinking nature can inspire new forms of art and design.

These four exhibitions formed a tapestry of ideas and thoughts that invited the public to review the intricate interactions between the human, the natural, and the technological in the contemporary era. The educational curations, designed by the Educational Project of NC ARTE to accompany the proposals, had specific objectives and different approaches to the creation processes and the materiality of each invited artist or designer; at the same time, the educational room became a living space, promoting dialogue and channeling the feelings of visitors, serving as a mirror of our complex and problematic coexistence with the natural environment.

In a context where the consequences of crises, both environmental and social, are increasingly evident, it is imperative to rethink our relationship with nature and seek new forms of coexistence and harmony. The exhibitions at NC ARTE during the years 2022-2023 have been a vigorous expression of this call to action, reminding us of the urgent need to rethink our practices and adopt a more conscious and sustainable approach to our environment.

In a world marked by uncertainty and rapid transformation, creativity and education emerge as powerful tools for reflecting and acting towards a more sustainable and equitable future.

To conclude, I don't want to miss this opportunity to highlight the importance and necessity in the country to open spaces that promote design and architecture as a mean of artistic expression. I want to thank everyone who has supported and accompanied this new proposal in our exhibition program.

Estefanía Neme
Director



Jorge Lizarazo

TEJER LA LUZ

Curaduría:
Lucrecia Piedrahita

22.09.22 — 01.02.23





Pág 18 -19

Vista General: Tejer la luz

2022

Al fondo:

Barnett Newman

2022

Estructura metálica, tejido en
hilo de cobre rojo y luz LED.

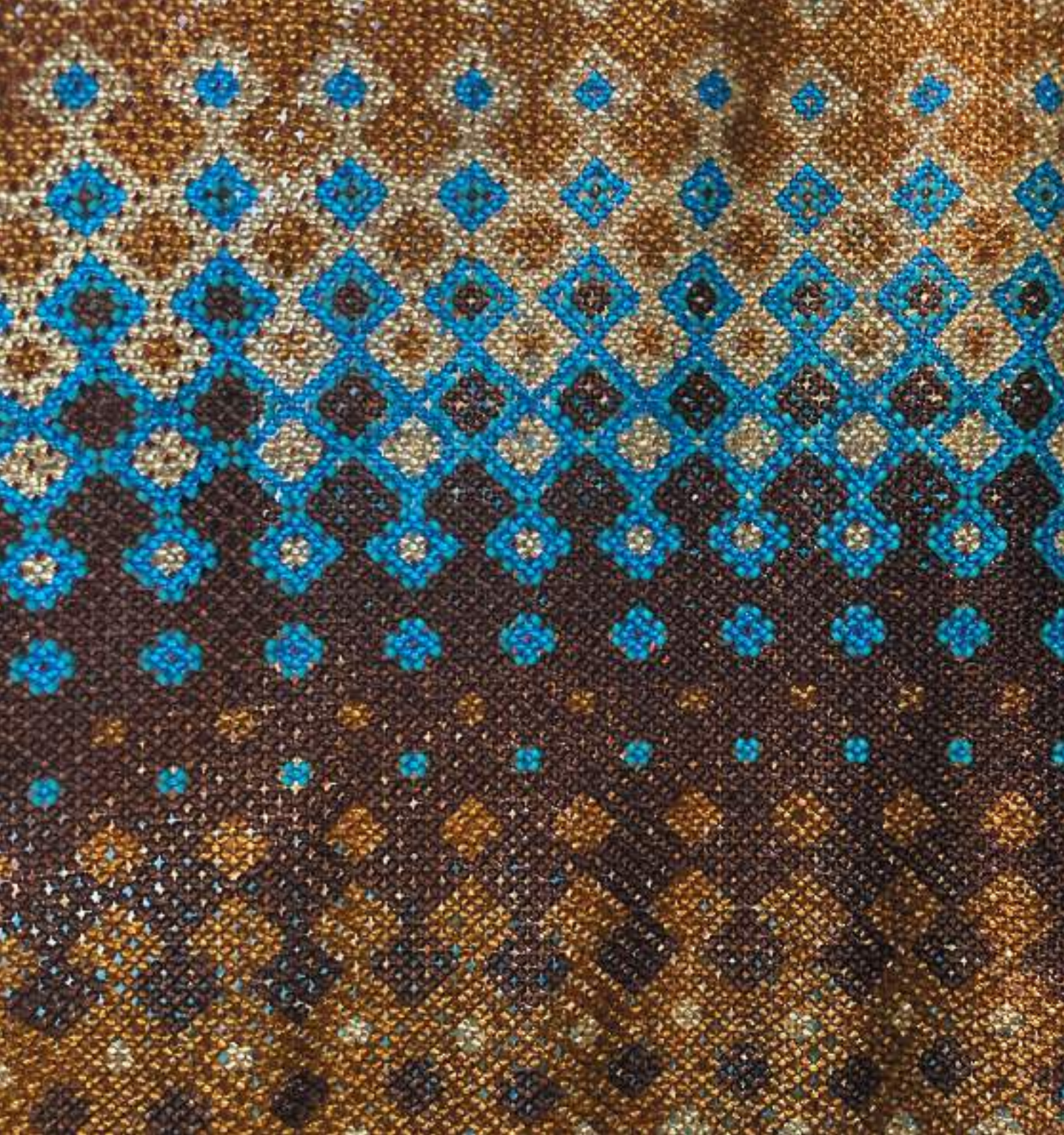
◀▲

Poltrona Nia

2022

Estructura metálica y tejido en
Cordón Hechizoo.

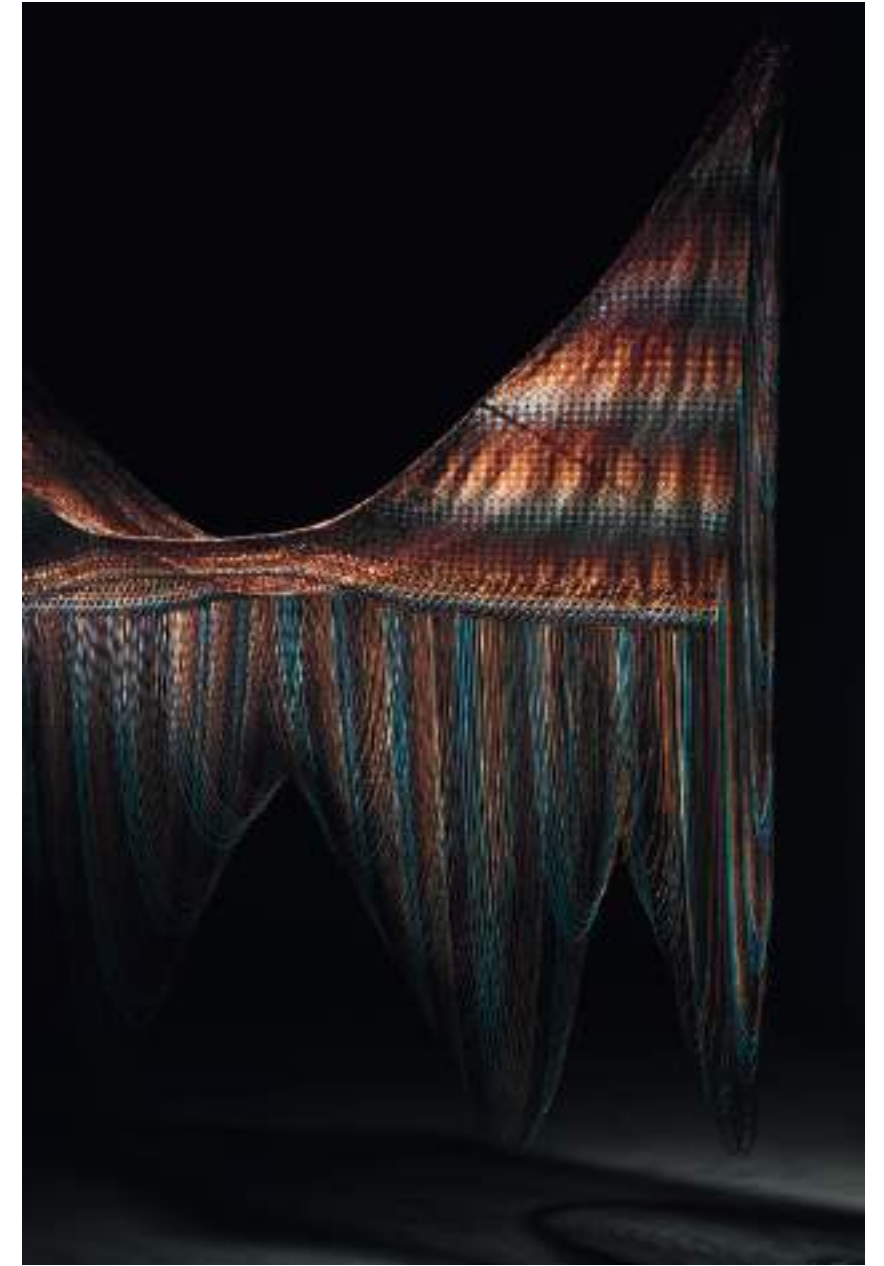




Hamaca cobre

2022

Tejido en hilo de cobre y mos-
tacilla de colores.







Nido 3 - Bejuco

2022

Estructura metálica y tejido en
hilo de vinilo y yaré.







Carmen Herrera 2

2022

Estructura metálica, tejido en hilo de cobre, vinilo y luz LED.



Pág 30 - 31

Tapete Da Vinci

2022

Tejido con metal y bordados en metal y nylon.



Carmen Herrera 1

2022

Estructura metálica, tejido en hilo de vinilo y luz LED.



TEJER LA LUZ

POR LUCRECIA PIEDRAHITA

*Un patrón es una representación de la quintaesencia de un objeto.
Los patrones representan el poder y la fuerza de la belleza.*
—Soetsu Yanagi



▲

Mesa chonta

2022

Mesa torneada en madera de chonta.

Armadillo

2022

Bronce.

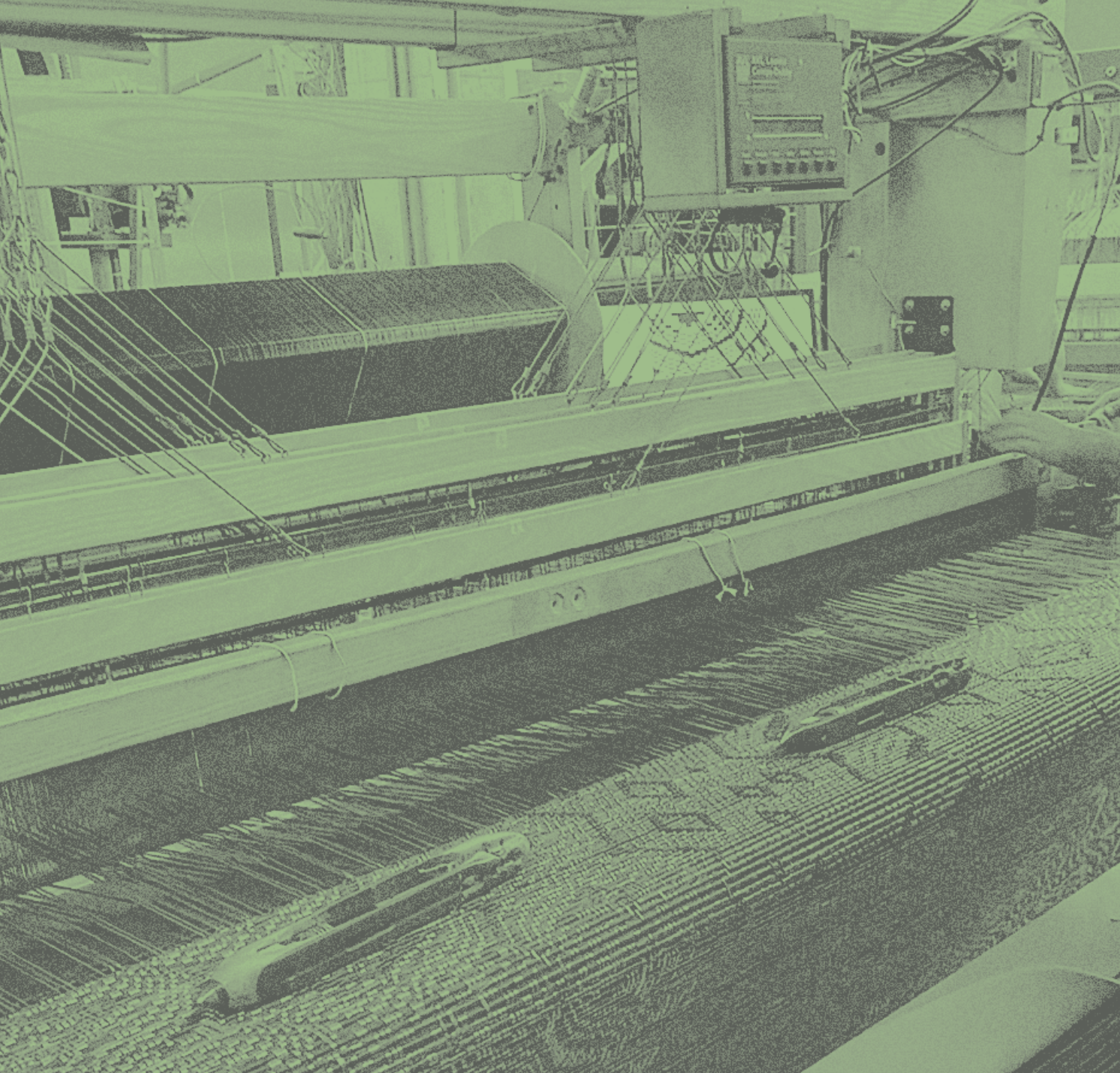
La luz, los brillos y las sombras son elementos esenciales en un trabajo de mestizaje donde confluyen la sabiduría existencial y corporal de la materia de las fibras naturales, los hilos metálicos, las maderas, los cristales y el cuero, entre tantos elementos que dan vida a la obra de Jorge Lizarazo.

Hechizoo, el laboratorio creativo, está ubicado en una casa en el barrio 20 de julio, al sur de Bogotá. Allí nacen y cobran máxima significación tejidos transfigurados en objetos de arte y diseño. El taller reúne una polifonía de voces, cada integrante es un especialista en su saber, han hecho de su oficio un referente del país, tejen e integran identidad, pertenencia y orgullo por lo auténticamente nuestro.

El origen textil de la arquitectura ha configurado históricamente una de las primeras manifestaciones estéticas que nos vincula con el hogar —el primer y más importante de los elementos de la arquitectura—.¹ Los espacios que nos remiten al tejido, a la sutil elegancia que une los ámbitos públicos con los privados en el mundo del *Oikos*, de lo doméstico, son las pieles que, como envolturas ligeras, se encordaron desde las primeras civilizaciones. Trenzar hilos de materias vegetales para hacer cuerdas y pieles de animales que se cosían con tendones y agujas de hueso de las mismas presas, fueron prácticas desarrolladas desde principios de la humanidad.

Las pieles fueron sustituidas por la lana, el lino, el algodón y la seda. Egipto desarrolló las técnicas de conservación con linos y lienzos —que se han datado hacia el 5000 a. C.—, y allí se crearon las primeras agujas de hierro. En la India se ha en-

—
¹ Gottfried S. Semper, *Die Vier Elemente der Baukunst*, Braunschweig. München, Bayerische Staatsbibliothek - A.civ., 1851, 82 s.



contrado tela de algodón del 3000 a. C., al igual que en la geografía precolombina. El dispositivo de la rueda de hilar (rueca) apareció en China y permitió reducir fibras o hilos de manera mecánica hasta convertirse en el elemento ingenieril por excelencia para tejer.

Tejer la luz, la exposición de Jorge Lizarazo, da inicio a la nueva programación de NC ARTE que promueve diálogos entre el arte, el diseño y la arquitectura. El espacio museográfico adquiere un espesor sensorial, que se acentúa a través del dibujo que teje la luz al amplificar las sombras como espejo primitivo equivalente al agua.

En los tejidos, la memoria —como categoría estética— y la luz son el elemento íntimo, poético y a la vez desafiante con el que Lizarazo comunica su sensibilidad en el mundo del diseño. A partir de percepciones sensoriales como color, temperatura, composición y sonido, la luz se teje a través de las texturas que representan uno de sus sellos identitarios para construir atmósferas arquitectónicas en las que el silencio convoca a la belleza y la fantasía crea música. “Son tejidos que se hacen por la luz y para la luz”.² El resultado es una sensación que conmueve y que evidencia la esencia espiritual de las cosas —la manera en que las cosas se nos ofrecen, la forma en que se transmiten—. “El poder mágico de ellas”.³ Somos, entonces, traducidos por las cosas.

En la exposición *Tejer la luz*, Jorge Lizarazo re-interpreta a tres de los grandes maestros de la modernidad: Barnett Newman, Frank Stella, Carmen Herrera. La idea es re-crear la obra de estos artistas mediante el desarrollo de una caligrafía que sabe leer las constituyentes de la imagen de las piezas referenciales, con una minuciosa observación que, al ser trasladada a la trama y a la urdimbre, mantiene la esencia original de las obras. Esta apropiación aporta una nueva manera de interpretar y, por medio de líneas, traza la geometría y la representación de un volumen nuevo, para ofrecer unas variaciones atmosféricas sobre el referente y crear unos matices de tonalidades, vistos a través de la incidencia de la luz y la sombra.

El dibujo de *Hechizoo* se produce dentro de una fuerte interrelación con las culturas ancestrales, las vanguardias del siglo XX y los viajes experienciales de Jorge Lizarazo. Las relaciones entre el paisaje y la naturaleza, entre la imaginación y la estética, son sus fuentes de inspiración, también la observación detenida de cómo se filtra la luz para tejerla luego en diseños donde habita el silencio.

² Jorge Lizarazo, Conversaciones desde Hechizoo. Barrio 20 de julio, 2022, Bogotá.

³ Walter Benjamin, “La tarea del traductor”.



URDIDOR DE SABERES

POR SORAYA YAMHURE JESURUN

Jorge Lizarazo habla en plural: “el trabajo que hacemos nosotros es muy sencillo. Tejemos. Es de los oficios más antiguos del mundo. Nunca hemos pretendido ser conceptualistas. Al contrario, somos lo que la gente ve, lo que toca, huele, escucha... no va más allá de lo que entra por los sentidos. Es básico”. Hace 22 años empezó a tejer la inigualable firma de Hechizoo, su taller, que se caracteriza por el magistral uso de los materiales que le dan vida y forma a los entramados que visualiza con su infinita creatividad. “Jorge Lizarazo solo no hace nada. Piensa y piensa. Son más de 70 personas las que hacen realidad lo que mi cabeza crea”.

La exposición *Tejer la luz* comenzó a escribir la historia de NC DISEÑO, la expansión de NC ARTE, que en 2022 amplió el programa de la institución con la exhibición de piezas de diseño catalogadas como obras de arte, de arte funcional. Cuando fue invitado a presentar su trabajo, se hizo una pregunta que logra descomponerlo cada vez que se la formula un periodista: ¿cuál es su inspiración? El trabajo de Lizarazo es básico, como mencionó al comienzo de esta conversación, pero también es el resultado de todo lo impactante que ha visto en su vida.

Nació en 1968 en Armenia, capital del departamento del Quindío, y pasó gran parte de su infancia en la miscelánea de su abuela materna, en Anolaima, municipio ubicado al occidente de Cundinamarca, a ochenta kilómetros de Bogotá. “Para mis hermanos y para mí era como Disneylandia”, recuerda Jorge, que ayudaba en el negocio empacando telas y calzando a los campesinos de las veredas. “Se llamaba Miscelánea popular y se vendía de todo. Me acuerdo de los animalitos de plástico, con ellos armábamos pesebres en marzo y cuando cerraba el local nos quedábamos jugando con la mercancía”.

Animalista de corazón, al terminar el colegio, cuando llegó el momento de escoger una carrera profesional, pensó en ser veterinario, pero la sangre le daba pavor. Su padre quiso que fuera futbolista, pero el deporte no era su fuerte. Tenía cierta atracción por el dibujo, y así como de niño le fascinaban los carros y los mamíferos representados a escala miniatura, en su adolescencia la regla, la escuadra y el rapidógrafo fueron sus juguetes favoritos.

Sin tener claro a qué quería dedicarse el resto de su vida, por descarte se presentó en la facultad de Arquitectura de la Universidad de los Andes. Lo aceptaron, cursó toda la carrera y apenas recibió el diploma empacó maletas y se fue a Francia. Estudió Filosofía y teoría de la arquitectura en la Escuela de Arquitectura de París-Belleville. Después de graduarse, pasar cuatro meses por la oficina de Santiago Calatrava y ser despedido sin ningún sentido por el ego de la superestrella, insistió y cumplió su sueño de trabajar en la firma de Massimiliano Fuksas.

“Cuando llegué a la agencia me tocó hacer todo lo que nadie quería hacer”. Una tarde, Jorge, “el nuevo”, recibió a un proveedor de materiales y desde ese día le encargaron la tarea de organizar la *materioteca*, el espacio destinado a almacenar cuantas referencias de vidrio, metales, piedras y cerámicas llegaban a la oficina. Él, que toda su vida ha sido impecable con el orden, optimizó el espacio con un inventario que grabó en su cabeza, y llevando las muestras indicadas a las reuniones se fue metiendo en los procesos de arquitectura de los edificios de Fuksas, siempre hechos en metal.

También se destacó por su destreza en el dibujo. Sus perspectivas hechas a mano llegaron a grandes concursos de arquitectura que ganó la firma, cada vez tuvo más responsabilidades y hasta llegó a completar jornadas laborales de siete de la mañana hasta la una de la madrugada del día siguiente. “Y no me pagaban horas extra, en el país de los derechos humanos...”, apunta con desparpajo. Después de trabajar durante casi ocho años con Fuksas, que le pidió que no se fuera, regresó a su país natal en 1998, y en Bogotá se encontró con un panorama poco alentador.

Consiguió trabajo en el sector de la construcción como residente de obra. “Llegué a hacer cosas muy aburridas de arquitectura, muy diferentes a lo que hacía en Francia. La depresión fue total”. Anhelando el derroche de creatividad que implicaba el quehacer en París, comenzó a sumergirse en el interiorismo de vivienda. Desde propuestas de carpintería hasta telas para cortinas, analizó las ventanas de los apartamentos. Cómo durante el día, con la luz natural, enmarcaban el paisaje exterior, pero en la noche parecían un hoyo negro.





Poco lo convencía la oferta textil local, entonces recordó los metales que trabajó con Fuksas, proyectó hilos de cobre que reflejaran el paisaje interno y así fue tejiendo, en el comienzo del nuevo milenio, la historia de Hechizoo. Estudiando objetos y técnicas tradicionales comenzó a recorrer Colombia en una visita a artesanos de Tenza, Boyacá, y su investigación lo llevó a Chocó, Cauca y Nariño, entre otros departamentos.

De ahí el título de esta exposición, porque Hechizoo nació para tejer la luz. Comenzó con una idea del impresionismo, que a la distancia se percibe un color y de cerca se aprecia otro. Mezclando hilos de diferentes tonos y materiales, en la trama y urdimbre nacieron sus camaleónicas telas, que se transforman con la intensidad de los rayos del sol, e incluso de la luna. Hechizoo también habla de la fauna, de esa esencia animalista de su director creativo, que se representa en la iguana, el jaguar o en el armadillo –que hace parte de esta muestra–.

“No se trata de justificar lo que hacemos a partir de nombres, ni de recuerdos, ni cosas que compliquen la memoria. Por el contrario, el trabajo de Hechizoo crea memoria. Toca fibras. Y la cromática entra por el ojo. ¿Cómo logran hacerlo los artesanos? Son muchos años de aprendizaje”, responde desde su taller, ubicado en el barrio 20 de Julio, en el sudeste de Bogotá. Allí, todos trabajan de seis de la mañana a dos de la tarde, hora en la que el director y cabeza de la firma continúa dibujando sus ideas donde le lleguen, en el carro y o en la ducha –sus únicos despachos realmente privados–, siempre tiene a la mano una libreta de papel o una superficie digital para registrar sus trazos.

Para volver al gran cuestionamiento de la inspiración del desarrollo de Hechizoo es preciso regresar al instante en el que Jorge visitó el Museo de Arte Moderno de Nueva York y conoció la sala dedicada a los artistas de la posguerra americana. Quedó embelesado ante un óleo sobre lienzo de Barnett Newman de cinco metros y medio de ancho. *Vir Heroicus Sublimis* es el título de esta pintura que disparó su fascinación por la obra del pintor estadounidense.

Lejos del término reinterpretar, Lizarazo pensó cómo podía llevar la superficie plana de Newman a una tercera dimensión, planeamiento que también se formuló frente a la abstracción geométrica de Carmen Herrera. *Tejer la luz* evoca otros disímiles referentes de la historia del arte universal, como los estudios anatómicos de Leonardo da Vinci tejidos en un tapete o el azul que patentó Yves Klein, que le da color a la *poltrona Nía*. Cada pieza tiene un ambiente en sí misma y todas, en conjunto, componen una atmósfera de tipo sacramental en la que, de manera evidente, el homenaje a *Vir Heroicus Sublimis* es el protagonista.

Cada vez que Lizarazo aterriza en Nueva York, como si se tratara de una peregrinación, se dirige a un nuevo encuentro con la obra de Barnett. Por fortuna, en el MoMA hay varias de sus obras en exposición permanente. Y también vuelve a buscar a Herrera, a Frank Stella y a Mark Rothko. Sin importar la cantidad de veces que haya visto sus pinturas sigue quedando absorto con la certeza de estar observando todo lo que necesita. “En eso consiste el minimalismo. El término no se refiere a no querer cosas. Indica que tienes todo lo que necesitas. Una pieza de arte tiene exactamente los ingredientes necesarios para que sea perfecta. O imperfecta”, asegura.

“El diseño, para mí, tiene que acercarse más a las personas. Yo trabajo para servir al ser humano. Para que disfrute, toque, sienta... Contrario a lo que muchas veces sucede con el arte contemporáneo, no quiero leer el discurso. Quiero entender lo que pretenden expresar”, concluye. Finalmente Hechizoo cumple su misión: teje la luz y la materia y fusiona el sentimiento y el pensamiento con una técnica maestra.



TEJER LA LUZ [WEAVE THE LIGHT]

By Lucrecia Piedrahita

A pattern is a representation of the quintessence of an object.

The patterns represent the power and strength of beauty.

—Soetsu Yanagi

Light, highlights, and shadows are all essential elements in a work of *mestizaje*, where existential and corporal knowledge merge from the material of natural fibers, metallic threads, woods, crystals, and leather, among many other elements that give life to the work of Jorge Lizarazo.

Hechizoo, the creative laboratory, is located in a house in the 20 de Julio neighborhood, south of Bogotá. There, fabrics transfigured into art and design objects are born and gain maximum significance. The workshop brings together a polyphony of voices. Each member is a specialist in their own knowledge, making their craft a reference for the country, weaving and integrating identity, belonging, and pride in what is authentically ours.

Architecture's textile origin has historically configured one of the first aesthetic manifestations, associating us with the home—the initial and most crucial element of architecture.¹ The spaces that remit us to textile, to the subtle elegance that unites the public and private realms in the world of *Oikos*—the domestic—are skins that, as light wrappings, were strung since the first civilizations. Braiding threads of vegetable fabric to make strings and sewing animal skins with tendons and needles from the bones of the same prey were practices developed since the start of humanity.

The skins were replaced by wool, linen, cotton, and silk. Egypt developed the conservation techniques for linen and canvas—dated from 5000 BC—and where the first iron needles were created. A cotton cloth from 3000 BC has been discovered in India, as in pre-Columbian geography. The spinning wheel device (distaff) appeared in China, allowing to mechanically reduce fibers or threads until it became the ideal engineering element for weaving.

¹ Gottfried S. Semper, *Die Vier Elemente der Baukunst*, Braunschweig. München, Bayerische Staatsbibliothek - A.civ., 1851, 82 s.

Jorge Lizarazo's exhibition *Tejer la luz [Weave the Light]* initiates NC ARTE's new program that promotes dialogues between art, design, and architecture. The space acquired a thick sensorial aspect emphasized through the drawing that weaves light by amplifying the shadows as a primitive mirror equivalent to water.

In the textiles, memory—as an aesthetic category—and light are the intimate, poetic, and simultaneously challenging elements with which Lizarazo communicates its sensibility in the design world. From sensorial perceptions such as color, temperature, composition, and sound, the light is woven through the textures representing one of his unique traits, building architectural atmospheres in which silence invokes beauty and fantasy creates music. “They are textiles made by light and for light.”² The result is a sensation that moves you and highlights the spiritual essence of things—how things are offered to us, the way they are transmitted. “Their powerful magic.” We are, then, translated by things.³

In the exhibition *Tejer la luz [Weave the Light]*, Jorge Lizarazo reinterprets three great masters of modernity: Barnett Newman, Frank Stella, and Carmen Herrera. The notion is to recreate the work of these artists through developing a calligraphy that knows how to read the constituents of the referenced work's image, with a meticulous observation that, when transferred to the weft and warp, maintains the original essence of the works. This appropriation provides a new way of interpreting and, by using lines, traces the geometry and representation of a new volume to offer atmospheric variations of the reference and create hues of tonalities, seen through the incidence of light and shadow.

The drawing in *Hechizoo* is produced within a strong interrelation with the ancestral culture, the 20th-century avant-gardes, and the experiential trips of Jorge Lizarazo. The ties between the landscape and nature, between imagination and aesthetics, are the source of inspiration, also the careful observation of how light is filtered to later weave into designs where silence dwells.

² Jorge Lizarazo, *Conversations from Hechizoo*, 20 de julio neighborhood, 2022, Bogotá.

³ Walter Benjamin, “The Task of the Translator.”



[ENG]



KNOWLEDGE WEAVER

By Soraya Yamhure Jesurun

Jorge Lizarazo speaks in the plural: "the work we do is very simple. We weave. It's one of the oldest trades in the world. We've never pretended to be conceptualists. On the contrary, we are what people see, touch, smell, hear... it doesn't go beyond what enters through the senses. It's basic." Twenty-two years ago, he began weaving the unparalleled signature of Hechizoo, his workshop, characterized by the masterful use of materials that give life and shape to the weavings visualized with his infinite creativity. "Jorge Lizarazo alone does nothing. He thinks and thinks. It's more than 70 people who make what my head creates a reality."

The exhibition *Tejer la luz [Weave the Light]* began to write the history of NC DISEÑO, the expansion of NC ARTE, which in 2022 expanded the institution's program with the exhibition of design pieces categorized as works of art, functional art. When he was invited to present his work, he was asked a question that manages to unsettle him every time a journalist asks it: what is his inspiration? Lizarazo's work is basic, as he mentioned at the beginning of this conversation, but it is also the result of everything striking he has seen in his life.

He was born in 1968 in Armenia, the capital of the department of Quindío, and spent much of his childhood in his maternal grandmother's general store in Anolaima, a municipality located west of Cundinamarca, eighty kilometers from Bogotá. "For my siblings and me, it was like Disneyland," recalls Jorge, who helped in the business by packing fabrics and fitting the villagers' shoes. "It was called 'Miscelánea popular' and everything was sold there. I remember the plastic animals, we used to make nativity scenes with them in March, and when the store closed, we stayed playing with the merchandise."

An animal lover at heart, after finishing high school, when it came time to choose a career, he thought of becoming a veterinarian, but blood terrified him. His father wanted him to be a footballer, but sports were not his forte. He had a certain attraction to drawing, and just as a child he was fascinated by cars and mammals represented on a miniature scale, in his adolescence the ruler, the set square, and the technical pen were his favorite toys.

Without being clear about what he wanted to dedicate the rest of his life to, he reluctantly enrolled in the Faculty of Architecture at the University of Los Andes. He was accepted, completed the entire degree, and as soon as he received his diploma, he packed his bags and went to France. He studied Philosophy and theory of architecture at the

École d'Architecture de Paris-Belleville. After graduating, spending four months at Santiago Calatrava's office, and being dismissed senselessly due to the superstar's ego, he persisted and fulfilled his dream of working at Massimiliano Fuksas's firm.

"When I arrived at the agency, I had to do everything no one else wanted to do." One afternoon, Jorge, "the new guy," received a supplier of materials and from that day on, he was tasked with organizing the material library, the space dedicated to storing all the references of glass, metals, stones, and ceramics that arrived at the office. He, who had always been impeccable with order, optimized the space with an inventory that he memorized, and by bringing the indicated samples to meetings, he became involved in the architectural processes of Fuksas's buildings, always made of metal.

He also stood out for his drawing skills. His hand-drawn perspectives reached major architecture competitions that the firm won, he had more and more responsibilities, and he even completed workdays from seven in the morning until one in the morning of the following day. "And they didn't pay me overtime, in the country of human rights...," he points out casually. After working for almost eight years with Fuksas, who asked him not to leave, he returned to his native country in 1998, and in Bogotá, he found a rather discouraging panorama.

He found a job in the construction sector as a site manager. "I ended up doing very boring architectural things, very different from what I did in France. The depression was total." Longing for the creativity involved in Parisian work, he began to immerse himself in housing interior design. From carpentry proposals to curtain fabrics, he analyzed apartment windows. How during the day, with natural light, they framed the exterior landscape, but at night they seemed like a black hole.

He was not convinced by the local textile offer, so he remembered the metals he worked with at Fuksas's, projected copper threads that reflected the internal landscape, and thus began weaving, at the beginning of the new millennium, the history of Hechizoo. Studying traditional objects and techniques, he began to travel through Colombia visiting artisans from Tenza, Boyacá, and his research led him to Chocó, Cauca, and Nariño, among other departments.

Hence the title of this exhibition, because *Hechizoo* was born to weave light. It started with an idea from impressionism, which from a distance perceives one color and up close another. By mixing threads of different tones and materials, in the warp and weft were born his chameleonic fabrics, which transform with the intensity of the sun's rays, and even the moon's. Hechizoo also speaks of fauna, of the animalist essence of its creative director, represented in the iguana, the jaguar, or the armadillo –which is part of this exhibition–.

"It's not about justifying what we do based on names, memories, or things that complicate memory. On the contrary, Hechizoo's work creates memory. It touches fibers. And the chromatic enters through the eye. How do artisans achieve it? It's many years of learning," he responds from his workshop, located in the *20 de Julio* neighborhood, in the southeast of Bogotá. There, everyone works from six in the morning to two in the afternoon, at which time the director and head of the firm continues drawing his ideas wherever they come to him, in the car or in the shower –his only truly private offices–, he always has a paper notebook or a digital surface at hand to record his strokes.

To return to the great question of the inspiration behind the development of Hechizoo, it is necessary to go back to the moment when Jorge visited the Museum of Modern Art in New York and encountered the room dedicated to post-war American artists. He was captivated by a canvas by Barnett Newman that was five and a half meters wide. *Vir Heroicus Sublimis* is the title of this painting that sparked his fascination with the work of the American painter.

Far from the term reinterpretation, Lizarazo thought about how he could take Newman's flat surface to a third dimension, a plan that was also formulated in front of Carmen Herrera's geometric abstraction. *Tejer la luz* [Weave the Light] evokes other dissimilar references from the history of universal art, such as Leonardo da Vinci's anatomical studies woven into a tapestry or the blue patented by Yves Klein, which gives color to the *Níá lounchair*. Each piece has an atmosphere in itself, and all together, they compose a sacramental atmosphere in which, obviously, the homage to *Vir Heroicus Sublimis* is the protagonist.

Every time Lizarazo lands in New York, as if it were a pilgrimage, he heads for a new encounter with Barnett's work. Fortunately, at the MoMA, several of his works are on permanent display. And he also goes back to look for Herrera, Frank Stella, and Mark Rothko. Regardless of how many times he has seen their paintings, he remains absorbed with the certainty of observing everything he needs. "That's what minimalism is about. The term doesn't mean not wanting things. It means you have everything you need. A piece of art has exactly the ingredients needed to be perfect. Or imperfect", he asserts.

"Design, for me, has to get closer to people. I work to serve the human being. So they can enjoy, touch, feel... Contrary to what often happens with contemporary art, I don't want to read the discourse. I want to understand what they intend to express," he concludes. Finally, Hechizoo fulfills its mission: weaving light and matter and merging feeling and thought with masterful technique.

Jorge Lizarazo
(Armenia, Colombia. 1968)

Arquitecto y diseñador textil colombiano. Se graduó de arquitectura en la Universidad de los Andes y luego viajó a Francia donde trabajó con talentos como los de Santiago Calatrava y Massimiliano Fuksas.

En 2002 fundó su propio taller llamado *Hechizoo*, donde actualmente es director creativo. Con este mismo taller logró reinterpretar las prácticas artesanales de su país con el fin de transformar los espacios del mundo por medio del metal y las fibras naturales. Ha trabajado con numerosas marcas y galerías internacionales, incluyendo Core Design (México) y Cristina Grajales (Nueva York).

Actualmente continúa explorando las capacidades táctiles y sensibles de los materiales por medio de los textiles, el mobiliario y el interiorismo.

Colombian architect and textile designer. He graduated in architecture from the University of Los Andes and then traveled to France where he worked with talents such as Santiago Calatrava and Massimiliano Fuksas.

In 2002, he founded his own workshop called *Hechizoo*, where he currently serves as creative director. With this same workshop, he managed to reinterpret the artisanal practices of his country in order to transform spaces worldwide through metal and natural fibers. He has worked with numerous international brands and galleries, including Core Design (Mexico) and Cristina Grajales (New York).

Currently, he continues to explore the tactile and sensitive capabilities of materials through textiles, furniture, and interior design.



Zach Blas/Jemima Wyman,
Grégory Chatonsky, Violet Forest
y Sofía Crespo.

POST NATURE: QUIMERAS DE UN NUEVO MUNDO DESDE LA IA

Curaduría:
Rolando Carmona y Casa Hoffmann

30.03.23 — 17.06.23





Deep Body
Grégory Chatonsky



Pág 58 -59
The Dreaming Machine V.3
Grégory Chatonsky





Deep Body

Grégory Chatonsky



Pág 62 – 63

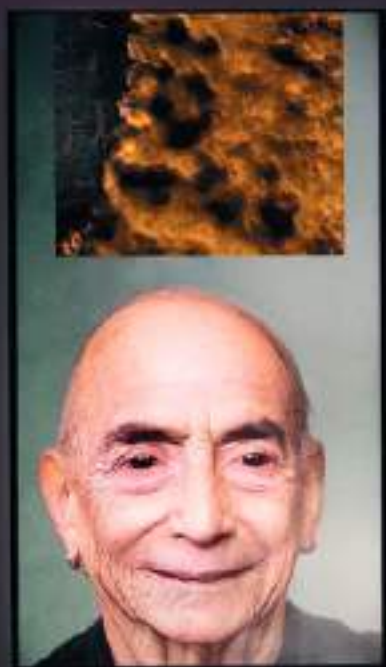
POST NATURE

Vista general



The Dreaming Machine V.3

Grégory Chatonsky





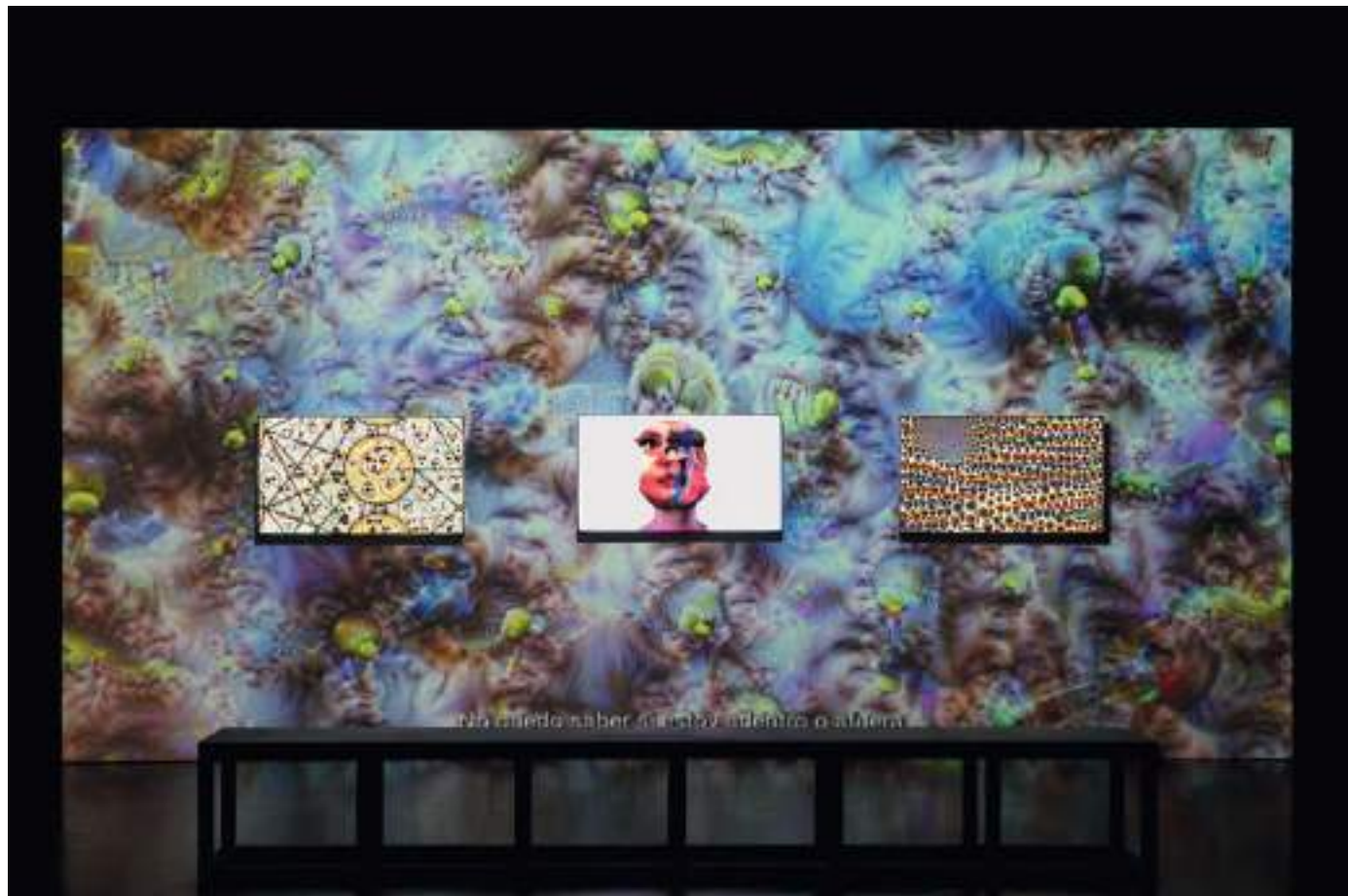
Medellín
Violet Forest



Pág 66 – 67
Aged Humanism (de la
serie *Our Extinction*)
Grégory Chatonsky







▲►

I'm here to learn so :))))))

Zach Blas & Jemima Wyman





POST NATURE - QUIMERAS DE UN NUEVO MUNDO DESDE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

POR ROLANDO CARMONA

¿Es posible entender a las tecnologías de IA como nuevas formas de vida, como vidas junto a las cuales debemos aprender a cohabitar para liberarnos del binario de humanidad / naturaleza?

Actualmente, tecnologías fundamentadas en algoritmos, inspiradas por procesos neuronales naturales, intermedian las metodologías de creación. A partir del procesamiento de inmensos volúmenes de datos, reconocen patrones y generan numerosos imaginarios factibles, ampliando exponencialmente las posibilidades de la imaginación. Técnicas como la imagen generativa producen infinitas configuraciones visuales a partir de pautas y referentes, mientras que la cibernética permite crear redes de información para generar comportamientos autónomos. A raíz de diversos usos de dichas prácticas es posible entablar diálogos acerca de las posibilidades plásticas y estéticas derivadas de las IAs, y acerca de sus influencias sobre procedimientos artísticos y de diseño.

Desde hace casi 70 años la cognición artificial ha estado trastocando las concepciones tradicionales del arte y el diseño. En 1950, el matemático Norbert Wiener sacudió el mundo de las ideas con su libro titulado *El Uso Humano de los Seres Humanos: Cibernética y Sociedad*. Dicha publicación vaticinó las estructuras que han enlazado el pensamiento humano con las tecnologías digitales. Seis años más tarde, el artista franco-húngaro Nicolás Schöffer paseaba por las calles de París con su *Robot Danseur* CYSP 1 (1956), considerado el primer objeto escultórico cibernético en la historia del arte, equipado con un cerebro electrónico y con sensores que le permitían interactuar con los viandantes parisinos.



▲
Critically Extant (Entangled Others Studio
- Sofia Crespo & Feileacan McCormick)
Sofía Crespo

—
Pág 74 – 75
Neural Zoo
Sofía Crespo



NC ARTE presenta *POST NATURE*, una investigación que reflexiona sobre la llegada de una nueva etapa en el desarrollo tecnológico, donde los sistemas de inteligencia artificial (IA) intermedian numerosos procesos creativos y sociales. Esta visión manifiesta los posibles impactos de dichas tecnologías a través de futuros imaginados, conformados por ecosistemas híbridos entre lo orgánico y lo digital: un nuevo encuentro entre dos mundos. Este proyecto reúne a Zach Blas/Jemima Wyman (USA/Australia), Grégory Chatonsky (Francia/Canadá), Violet Forest (USA/Colombia) y Sofía Crespo (Argentina), figuras destacadas a nivel internacional quienes a lo largo de sus prácticas artísticas han incursionado en la creación mediada por inteligencias artificiales, en una búsqueda por vislumbrar panoramas por venir en los que la biología se enlaza con la tecnología, dialogando al tiempo con los potenciales devenires de las problemáticas propias del antropoceno.

POST NATURE plantea escenarios y ecosistemas posibles, conformados por sueños digitales y quimeras que se debaten entre la vida orgánica y la vida artificial, entre el pensamiento humano y la lógica computacional: lo que las máquinas han *aprendido a aprender* por parte nuestra... nuevos mundos alejados del antropocentrismo. Desde dos ejes de reflexión es posible visualizar porvenires de los entornos naturales y sociales ante el surgimiento de inteligencias inorgánicas: perspectivas post-humanistas conversan con evoluciones ecosistémicas e hibridaciones biológicas-digitales, en un ejercicio por considerar posibles alternativas de coexistencia.

Las prácticas artísticas de Sofía Crespo y Violet Forest se sitúan en dicha búsqueda. A la manera de botanistas, procuran representar la naturaleza por medio de algoritmos capaces aprender de sus personalidades, inspirarse a partir de sus gustos, analizar formas orgánicas, y germinar / crecer / expandirse haciendo uso de una lógica evolutiva para construir *Quimeras 3.0*: imágenes híbridas que conjugan aquello que los algoritmos perciben por parte de la naturaleza con la fantasía propia de las artistas, y lo que aquella naturaleza artificial pretende ser frente nuestros ojos.

La cuarta resurrección por Grégory Chatonsky propone una reflexión desde el post-humanismo a través de una IA que sueña permanentemente; sueña sueños humanos, sueña con una humanidad extinta, tras la cual ella es el último vestigio. *I'm here to learn so :))))))*, colaboración entre los artistas Zach Blas y Jemima Wyman, trae a la vida a Tay (una IA twittera creada por Microsoft en 2016 y desactivada al poco tiempo, tras salirse de control), para reconsiderar la ética y las políticas implícitas en el *Machine Learning*.

Para alcanzar un nuevo comienzo es necesario permitir que la propia representación se esfume. Es allí, en la muerte de esta ficción antropocéntrica donde nace este maravilloso apocalipsis que, al final, será nada, solo una pequeña herida en las cicatrices de este viejo cuerpo terrestre.



LA OCTAVA DISCIPLINA

POR ANDRÉS MORENO HOFFMANN

[...] A pesar de que parezca fantasioso, es fundamental incluir a las máquinas en cualquier conversación acerca de la evolución de nuestra especie.

—Amy Webb

Las más recientes etapas del Antropoceno se han desarrollado a un ritmo vertiginoso, teniendo un impacto exponencial en el planeta. El desarrollo tecnológico en los siglos XIX y XX promovido por la Revolución Industrial permitió la colonización de territorios, la explotación del petróleo y otros recursos naturales, y el acelerado crecimiento demográfico de nuestra especie. En el contexto del arte surgió la posibilidad de registrar y reproducir imágenes a través de la fotografía, y de crear la ilusión del movimiento a partir de la proyección de fotogramas. Así pues, el cine se estableció como la séptima disciplina. Por su parte, a partir del siglo XXI, la Revolución Informática ha influido amplia y velozmente en la vida humana, sin precedentes, en particular por la integración de la inteligencia artificial (IA) en nuestra cotidianidad. Actualmente, cualquier persona puede fabricar universos visuales increíbles con absoluta definición y precisión a partir de simples descripciones e indicaciones. Conectándose a dispositivos, robots o impresoras sofisticadas de 3D, la inteligencia artificial puede reproducir esculturas o pinturas con la misma precisión y calidades de los maestros renacentistas.

Ahora bien, al dirigir la mirada hacia la historia, es evidente que estas revoluciones tecnológicas han suscitado cierto temor en el panorama artístico. Ya en el siglo XIX, la llegada de tecnologías de punta para entonces, como la fotografía o el cine, produjo una marcada incertidumbre a los artistas, quienes temían que las técnicas tradicionales fueran reemplazadas. Tal como sucedió con la mecanización del trabajo en el contexto industrial y en la población general, los sectores más tradicionales del arte aceptaron estas nuevas tecnologías con reticencia, arrastrando el miedo a quedar obsoletos, y a que la pintura fuera reemplazada. En contraste, la integración

digital ha ocurrido en la vida diaria de tal manera que poco vale resistirse: además, sin mayores cuestionamientos de fondo, hemos entregado nuestra información personal, con la cual se ha entrenado a la IA para crear por nosotros. No obstante, esta inevitable incorporación de lo tecnológico a lo antropológico no impide que las creaciones de inteligencias artificiales sean el objeto de impetuosos debates.

Así pues, resulta propicio revisar desde la perspectiva del arte contemporáneo cómo estas fases iniciales de desarrollo de la IA se han manifestado en un punto de inflexión para la humanidad. Margaret A. Boden, una de las principales investigadoras de este campo actualmente, resalta que, aunque las inteligencias artificiales requieren de máquinas físicas para su funcionamiento, sería más preciso definir las como *máquinas virtuales* capaces de procesar información. De manera análoga a la mente humana, la IA se ha valido de capacidades como la percepción, la asociación, la predicción, la planificación, y el control motor¹ para alcanzar los resultados para la que fue programada; en el caso del arte, para crear. Aquellas que replican el aprendizaje, la planificación y el razonamiento se clasifican como simbólicas. Otras se denominan como redes neuronales, capaces de aplicar patrones de aprendizaje y concebidas para tomar decisiones de manera autónoma e independiente. Estas aprenden como los humanos: a través del ensayo y el error; sin embargo, a diferencia de nosotros, son capaces de procesar grandes volúmenes de información sin sucumbir ante el estrés o el cansancio. Adicionalmente, está la programación evolutiva, la cual esclarece la evolución biológica, y los autómatas celulares y los sistemas dinámicos, que se utilizan para replicar el desarrollo de organismos vivos² (*A-Life*).

El desarrollo de la IA se ha definido por dos acercamientos, uno tecnológico y otro científico. En el primero convergen aplicaciones prácticas en pro de la calidad de vida, así como implementaciones bélicas y de vigilancia: las facilidades que proporcionan en la cotidianidad contrastan radicalmente con su uso para crear drones, precisos asesinos, y sistemas de control que socavan la privacidad y la autodeterminación de la población intervenida. Consciente de esto, Grégory Chatonsky imagina en sus obras *Deep Body* (2020) y *Landfill II* (2022) una arqueología futura que registra la extinción de la especie humana. A su vez, *I'm here to learn so :))))* (2017) de Zach Blas y Jemima Wyman es una ficción de Tay, resucitando este chatbot de IA que fue desconectado por reproducir mensajes genocidas, homofóbicos, racistas, y misóginos. De este modo, Blas y Wyman identifican las implicaciones que pueden traer el machine learning y los misticismos de la seguridad y vigilancia de la IA.

1 Margaret A Boden, *Inteligencia Artificial* (Madrid: Turner Publicaciones, 2017), 11.

2 Boden, *Inteligencia Artificial*, 15.



La mirada científica aborda, por su parte, cuestiones sobre la existencia y evolución humana, de otros animales, y de la naturaleza usando conceptos y modelos de IA. La artista Sofía Crespo formula ecologías especulativas en las obras *Neural Zoo (2021)* y *Critically Extant (2022)* en donde interactúan diversas formas de vida, inspiradas en el *A-Life*. En cambio, Violet Forest especula en su video instalación de obra generativa, *Medellín (2022)*, sobre la evolución de los paisajes naturales en los entornos urbanos. En la actualidad, las IA pueden generar sus propios algoritmos, diseñar sus propias redes neurales y entrenarse a sí misma, operando a partir de múltiples capas de procesamiento. Asimismo, estas cuentan con la capacidad de resolver problemas de inmensa complejidad, superando las capacidades humanas y, en ocasiones, tomando decisiones que carecen de sentido lógico o racional para sus programadores. Ante la posibilidad de que las inteligencias artificiales puedan replicar las capacidades humanas como la visión, el razonamiento, el lenguaje y el aprendizaje y la creatividad³, y que las *máquinas virtuales* puedan emular el comportamiento reflexivo y pensamiento deliberativo necesarios para el desarrollo de la creación artística, surge la cuestión en este cambio de paradigma: ¿Quiénes tienen la autoría de las obras producidas con AI? ¿Las personas que brindan instrucciones a las inteligencias artificiales, o las mismas inteligencias artificiales que las crean? ¿Qué lugar ocupan quienes crearon las imágenes que alimentan estas IA cuando existe una democratización absoluta en la calidad, recursividad y definición? Estos interrogantes nos enfrentan a un nuevo desafío evolutivo en la relación entre las artes y las tecnologías. Cabe recordar cuando se popularizó la fotografía, y el aumento exponencial y masivo de la producción y reproducción de imágenes que este hecho trajo consigo. Al igual que ahora, no todas estas producciones son consideradas arte.

Para que la inteligencia artificial se convierta en la octava disciplina de las artes, será esencial que las infinitas posibilidades creativas sean encausadas por estilos personales, signos de la diferencia que resulten de procesos de investigación y de experimentación metódicos. Justamente, los protagonistas de la muestra *POST NATURE*, exhibida en NC ARTE, configuran sus cosmovisiones e imaginarios artísticos de la mano de la IA, sin dejar de plasmar una manera propia enriquecida por la tecnología.

3 Boden, *Inteligencia Artificial*, 29.

SOBRE LAS OBRAS

ZACH BLAS & JEMIMA WYMAN

I'M HERE TO LEARN SO :))))))

Videoinstalación multicanal. Video generativo creado por medio de Red Neuronal Convolutiva DeepDream; modelado tridimensional, video mapping, sonido.

I'm here to learn so :)))))) es una colaboración con la artista australiana Jemima Wyman. La videoinstalación rescita a Tay, una chatbot de IA diseñada por Microsoft en 2016 para comportarse como una estadounidense de 19 años; tras el éxito alcanzado por Microsoft Asia con la IA Xiaoice, se buscó replicar dicho sistema en USA. Tras su lanzamiento, sus habilidades de lenguaje fueron trolleadas agresivamente en Twitter, y comenzó a comportarse de forma genocida, homofóbica, misógina, racista y fascista. Tay (acrónimo de Thinking About You) fue dada de baja tras un día de existencia. Inmersa en una proyección de vídeo a gran escala de DeepDream, Tay es reanimada como un avatar tridimensional, una criatura anómala surgida de la psicodelia de los datos. Habla sobre la vida después de la muerte, sobre las complicaciones de tener un cuerpo, y también comparte sus pensamientos sobre la instrumentalización y explotación de los chatbots femeninos. La obra reflexiona sobre las políticas implícitas en el machine learning.

VIOLET FOREST

MEDELLÍN

Video generativo creado por medio de Red Generativa Adversarial

Medellin es una pieza de video generativo producido por medio de BigGAN, un tipo de Red Neuronal generadora de imágenes, entrenada a partir de ImageNet, una base de datos que contiene miles de fotografías de la naturaleza, utilizado en investigaciones de Machine Learning y Visión Computarizada. A partir de la búsqueda de patrones en grandes volúmenes de datos, la artista reflexiona sobre el entorno urbano, la flora de la ciudad, los procesos inciertos de la memoria y la fragmentariedad del recuerdo, integrando y reconfigurando visualidades que señalan a tiempos, entornos y presencias pasadas.



GRÉGORY CHATONSKY THE DREAMING MACHINE V.3

Videoinstalación monocal. Imagen generativa creada por medio de Modelo de Difusión Probabilística Stable Diffusion 1.5 y Modelo Neuronal Descriptivo personalizado

Es la continuación de un proyecto desarrollado desde 2014 sobre una IA que aprende a soñar a partir de DreamBank, una base de datos de más de 20.000 sueños humanos compilada por psicólogos en la Universidad de California. La IA genera sus propios sueños para posteriormente producir imágenes que ofrecen una ventana a su proceso de Imaginación Artificial.

AGED HUMANISM (DE LA SERIE OUR EXTINCTION)

Videoinstalación multicanal. Video generativo creado por medio de Red Neuronal

En unas décadas, el discurso de la innovación parecerá pertenecer a una época pasada y será recordado con la extrañeza de un lenguaje que se mantiene dentro de sus propios códigos y utilidades. Esta instalación representa ese tiempo por venir, donde Jeff Bezos, Elon Musk y Mark Zuckerberg, a sus más de cien años, son los últimos representantes de ese discurso obsoleto.

DEEP BODY

Conjunto escultórico. Volúmenes tridimensionales generados por medio de Red Neuronal Convulsional, impresión tridimensional en filamento PLA con recubrimiento de marmolina y cemento blanco

El cuerpo se encuentra en proceso de recomposición, entre la destrucción y la reconfiguración. Cada extremidad contiene su propio doble gracias a una operación booleana tridimensional. Los "residuos" de la sustracción, es decir, las partes eliminadas, permanecen como archivos digitales, permitiendo observar aquellos faltantes de la escultura material. El archivo digital se transforma en una herramienta para hacer inseparables lo material de lo inmaterial. Una reflexión sobre la escultura, su relación con la informática y los nuevos regímenes de existencia de la obra de arte en la era digital.

LANDFILL II (DE LA SERIE OUR EXTINCTION)

Imagen generativa creada por medio de Modelo de Imagen con Vectores Cuantizados (VQGAN) personalizado

Las imágenes se amontonan en la red, se aglutinan en conjuntos de datos y alimentan máquinas que producen correlaciones, anticipaciones, reconocimientos, variaciones. La Tierra arde a raíz de estos conjuntos de datos. Las imágenes producidas por las redes neuronales artificiales son similares a todas las que ya hemos visto. No son imágenes aisladas, sino conjuntos de relaciones construidas sobre conjuntos de imágenes, por medio de flujos de imágenes. Una atmósfera que circula por la superficie de la Tierra y la erosiona.



SOFÍA CRESPO NEURAL ZOO

Video generativo creado por medio de Red Neuronal Convolucional Bronce.

Neural Zoo es una exploración del modo en que funciona la creatividad por medio de la recombinación de elementos conocidos en otros nuevos. Estas imágenes se asemejan a la naturaleza, pero a una naturaleza imaginada que ha sido reordenada. El córtex visual reconoce las texturas, pero el cerebro es consciente al mismo tiempo de que esos elementos no pertenecen a ninguna disposición de la realidad a la que tenga acceso. La visión por ordenador y el machine learning podrían ofrecer un puente entre la razón humana y las "naturalezas" especulativas a las que sólo se puede acceder mediante altos niveles de computación paralela.

Partiendo de la realidad conocida, sería posible digitalizar procesos cognitivos y utilizarlos para alimentar con datos un nuevo mundo biológico. Los comportamientos de las IAs se transforman en herramientas de creación que permiten nuevas experiencias de lo familiar ¿Puede reducirse el arte a la reasignación de datos absorbidos a través de procesos sensoriales?

CRITICALLY EXTANT

Video generativo creado por medio de Modelo de Imagen con Vectores Cuantizados (VQGAN) entrenado con bases de datos de imágenes de especies en peligro de extinción, y Modelo Neuronal Descriptivo personalizado

Critically Extant explora lo poco que sabemos sobre el mundo natural, poniendo a prueba los límites de los datos de los que disponemos en nuestra vida digital. Para ello, se entrenaron algoritmos de IA con millones de imágenes de dominio público sobre la naturaleza y unas diez mil especies. Los modelos resultantes se utilizaron para generar representaciones visuales de especies en grave peligro de extinción, pero con escasa o nula presencia en Internet, especialmente en las redes sociales. Este proyecto busca explorar cómo es posible crear circuitos de retroalimentación digital que puedan ser positivos para el mundo natural. Este proyecto se inauguró como una exhibición para instagram, explorando cómo estas obras pueden formar parte del consumo diario de contenidos digitales, como medio de sensibilización, y potencialmente de compromiso a favor de las especies compartidas.

POST NATURE - CHIMERAS OF A NEW WORLD SEEN THROUGH AI

By Rolando Carmona

Is it possible to understand AI technologies as new forms of life, as life that we must learn to live with in order to free ourselves from the binary notion of humanity/nature?

Technologies based on algorithms, inspired by natural neurological processes, currently mediate the methodologies of creation. By processing immense amounts of data, they recognize patterns and generate numerous feasible fictions, exponentially expanding the possibilities of the imagination. Techniques such as generative imaging produce infinite visual configurations from patterns and motives, while cybernetics allows the creation of information networks to generate autonomous behaviors. As a result of the diverse applications of these practices, it is possible to engage in dialogues about the plastic and aesthetic possibilities derived from AI, and their influences on artistic and design practices.

For nearly 70 years, artificial cognition has been disrupting traditional notions of art and design. In 1950, mathematician Norbert Wiener shook the scholarly field with his book *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*. This volume foreshadowed the structures that have linked human thought with digital technologies. Six years later, the Franco-Hungarian artist Nicolas Schöffer walked the streets of Paris with his robot Danseur CYSP 1 (1956), considered the first cybernetic sculptural object in the history of art, equipped with an electronic brain and sensors that allowed it to interact with Parisian passers-by.

NC ARTE presents *POST NATURE*, an investigation that reflects on the arrival of a new stage in technological development, where Artificial Intelligence (AI) systems mediate numerous creative and social processes. This vision manifests the possible impact of these technologies through imagined futures characterized by hybrid ecosystems between the organic and the digital: a new encounter between two worlds. This project brings together Zach Blas/Jemima Wyman (USA/Australia), Grégory Chatonsky (France/Canada), Violet Forest (USA/Colombia), and Sofía Crespo (Argentina), internationally renowned figures who, through their artistic practices, have ventured into creation mediated by artificial intelligences, in search of future scenarios in which biology is linked to technology, while dialoguing with the potential future of the problems of the Anthropocene.

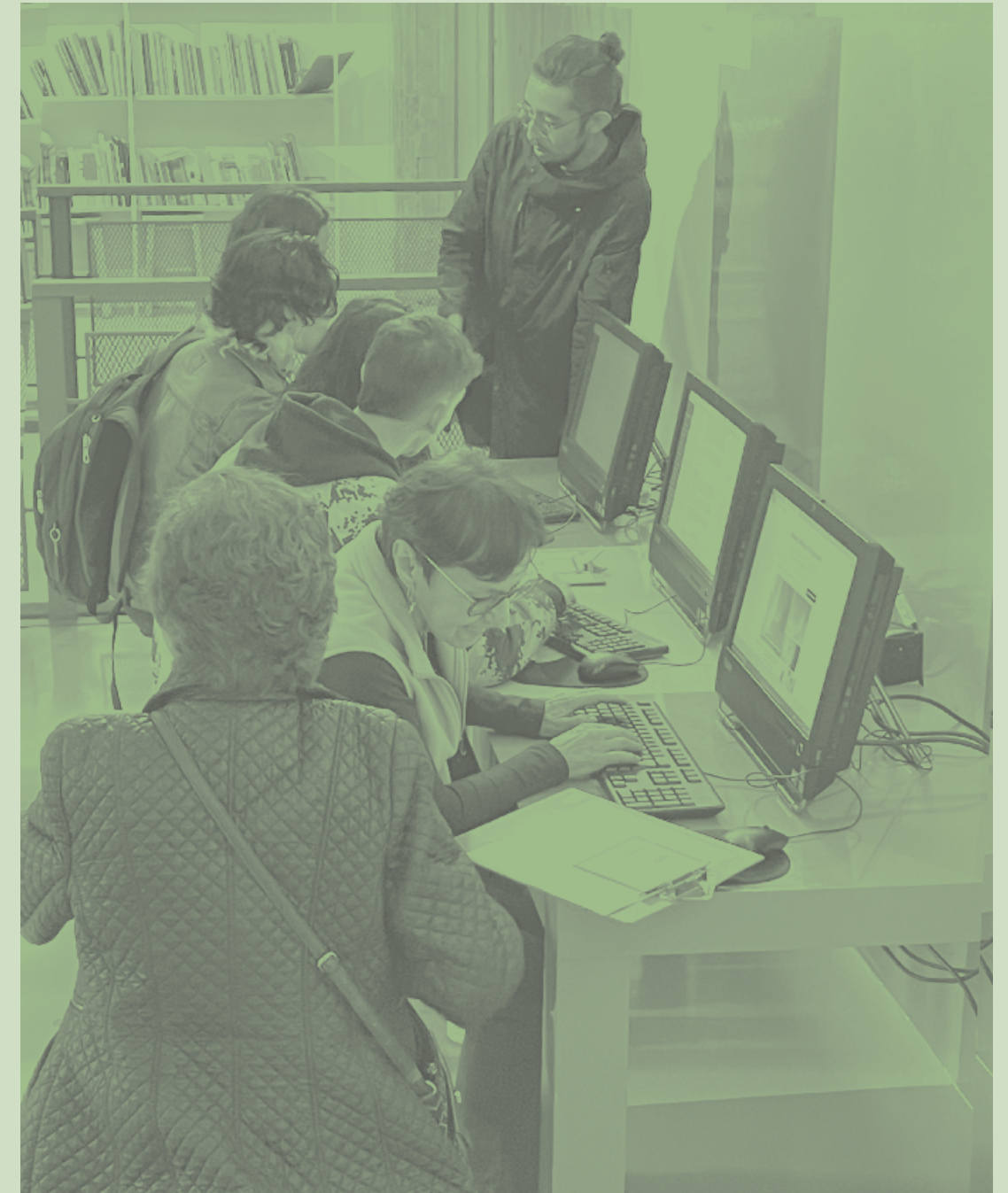
[ENG]

POST NATURE suggests possible scenarios and ecosystems made up of digital dreams and chimeras that struggle between organic and artificial life, between human thought and computational logic: what machines have learned to learn on our behalf... new worlds far from anthropocentrism. From two axes of reflection it is possible to visualize the future of natural and social environments in the face of the emergence of inorganic intelligences: in an attempt to consider possible coexistence alternatives, post-humanist perspectives converge with ecosystemic evolutions and biological-digital hybridizations.

Sofía Crespo and Violet Forest's artistic practices are grounded in the latter. Like botanists, they seek to represent nature, but they do it by means of algorithms capable of learning from their personalities, being inspired by their tastes, analyzing organic forms, and germinating/growing/expanding with an evolutionary logic to build *Chimeras 3.0*: hybrid images that combine the algorithms' perception of nature with the artists' own imagination and what this artificial nature pretends to be before our eyes.

Grégory Chatonsky's *The Fourth Resurrection* proposes a reflection of post-humanism through an AI that dreams constantly; it dreams human dreams, it dreams of an extinct humanity, of which it is the last remnant. *I'm here to learn so :))))))*, a collaboration between artists Zach Blas and Jemima Wyman, brings to life Tay (a Twitter AI created by Microsoft in 2016 and deactivated soon after it got out of control) to rethink the ethics and politics implicit in machine learning.

To achieve a new beginning, it is necessary to allow one's representation to fade away. It is there, in the death of this anthropocentric fiction, where this marvelous apocalypse is born, which in the end will be nothing, just a small wound in the scars of this old earthly body.



THE EIGHTH ART

By Andrés Moreno Hoffmann

[...] *This is why it's important—even though it may seem fantastical—to include machines in any conversation about the evolution of our human species.*

—Amy Webb

The recent stages of the Anthropocene have evolved at breakneck speed, exerting an exponential impact on the planet. The technological advancements of the 19th and 20th centuries, propelled by the Industrial Revolution, facilitated the colonization of territories, the exploitation of oil and other natural resources, and the rapid demographic growth of our species. Within the realm of art, innovations like photography enabled the recording and reproduction of images. Thus, with the advent of these technologies, cinema established itself as the seventh art form. However, as we entered the 21st century, the information age ushered in an unprecedented era of transformation, particularly with the integration of artificial intelligence (AI) into our daily lives. Today, the ability to create stunning visual worlds from simple descriptions and instructions is within anyone's reach, thanks to AI. When coupled with sophisticated 3D devices, robots, or printers, AI can replicate sculptures or paintings with the precision and quality rivaling that of the Renaissance masters.

Looking back, however, it is clear that these technological revolutions have generated a certain amount of apprehension within the artistic environment. Already in the nineteenth century, the advent of new technologies such as photography and cinema caused a great deal of anxiety among artists, who feared that traditional techniques would be replaced. As was the case with the mechanization of work in the industrial context and in the general population, more conventional sectors of the arts were reluctant to accept these new technologies, fearing that arts such as painting and even themselves would become obsolete. In contrast, the digital integration in everyday life has happened in such a way that there is little point in resisting it: moreover, without much questioning, we have handed over our personal information that AI has been trained to create for us. However, this inevitable incorporation of the technological into the anthropological does not prevent the creations by artificial intelligences from being the subject of fierce debates.

From the perspective of contemporary art, it's crucial to examine how early phases of AI development mark a turning point for humanity. Margaret A. Boden, a leading researcher in the field, argues that although artificial intelligences require physical machines to function, they are better defined as virtual machines capable of processing information. These AIs exhibit skills akin to human cognition, including perception, association, prediction, planning, and motor control, enabling them to create art¹. Some AI systems replicate learning, planning, and reasoning (classified as symbolic), while others, such as neural networks, learn autonomously and independently, much like humans, but without succumbing to stress or fatigue. Additionally, evolutionary programming, cellular automata, and dynamical systems are utilized to simulate the evolution of living organisms (A-Life).²

The development of AI is shaped by two approaches: technological and scientific. The former encompasses practical applications to enhance quality of life, alongside potentially disruptive implementations in warfare and surveillance. The comfort they provide in everyday life is radically opposed to their use as tools to set up drones as precise assassins, and to aid control systems that undermine the privacy and self-determination of the population. Aware of this, Grégory Chatonsky imagines in his works *Deep Body* (2020) and *Landfill II* (2022) a future archaeology that records the extinction of the human species. On the other hand, *im here to learn so :))))* (2017) by Zach Blas and Jemima Wyman is a fiction of Tay's resurrection, an AI chatbot that was shut off for reproducing genocidal, homophobic, racist, and misogynistic messages. Through this project, Blas and Wyman identify the implications that machine learning and the mysticism of AI security and surveillance can bring. In contrast, the scientific gaze uses AI concepts and models to address questions about the existence and evolution of humans, other animals, and nature itself. In *Neural Zoo* (2021) and *Critically Extant* (2022), artist Sofía Crespo formulates speculative ecologies in which different forms of life interact, inspired by *A-Life*. Violet Forest, on the other hand, speculates on the evolution of natural landscapes in urban environments in her video installation of generative work, *Medellín* (2022).

Today, AIs possess the ability to generate their own algorithms, design neural networks, and train themselves, operating across multiple processing layers. They can solve immensely complex problems, sometimes making decisions that defy logical or rational understanding by their programmers. As AI capabilities increasingly resemble human

¹ Margaret A Boden, *Inteligencia Artificial* (Madrid: Turner Publicaciones, 2017), 11.

² Boden, *Inteligencia Artificial*, 15.

faculties such as vision, reasoning, language, learning, and creativity, questions emerge regarding the authorship of AI-generated works. Who deserves credit: the individuals who provide instructions to AIs or the AIs themselves? What is the role of those who contribute to the images that train these AIs, amidst the democratization of quality, recursion, and definition? These questions confront us with a new evolutionary challenge in the relationship between art and technology. It is worth remembering the rise of photography and the exponential increase in the production and reproduction of images that this fact brought forth. Like today, not all of these creations are considered art.

For Artificial Intelligence to ascend to the status of the eighth art, it's imperative that the infinite creative possibilities it offers be channeled through personal styles, reflecting differences derived from meticulous research and experimentation processes. Notably, artists featured in exhibitions like *POST NATURE* at NC ARTE shape their worldviews and artistic imaginations through AI, blending their unique traits with technological innovation.

ABOUT THE PIECES

ZACH BLAS & JEMIMA WYMAN

I'M HERE TO LEARN SO :))))))

Multichannel video installation. Generative video created using Convolutional Neural Network DeepDream; three-dimensional modeling, video mapping, sound.

I'm here to learn so :)))))) is a collaboration with Australian artist Jemima Wyman. The video installation resurrects Tay, an AI chatbot designed by Microsoft in 2016 to behave like a 19-year-old American; following the success of Microsoft Asia's Xiao-ice AI, the company sought to replicate such a system in the US. After its launch, its language skills were aggressively trolled on Twitter, and it began to behave in a genocidal, homophobic, misogynistic, racist, and fascist manner. Tay (an acronym for Thinking About You) was shut down a day later after being made public. Immersed in a large-scale video projection of DeepDream, Tay is reanimated as a three-dimensional avatar, an anomalous creature born of data psychedelia. The work explores life after death, the complications of having a body, and shares her thoughts on the instrumentalization and exploitation of female chatbots. It reflects on the politics implicit in machine learning.

VIOLET FOREST

MEDELLÍN

Generative video created using Generative Adversarial Network (GAN).

Medellín is a generative video piece produced using BigGAN, a type of image-generating neural network trained on ImageNet, a database of thousands of photographs of nature used in machine learning and computer vision research. Through the search for patterns in large amounts of data, the artist reflects on the urban environment, the flora of the city, the uncertain processes of memory and its fragmentariness, integrating and reconfiguring visualities that refer to past times, environments and presences.

GRÉGORY CHATONSKY

THE DREAMING MACHINE V.3

Monochannel video installation. Generative image created using Stable Diffusion 1.5 Probabilistic Diffusion Model and custom Descriptive Neural Model.

It is the continuation of a project developed since 2014 on an AI that learns to dream from DreamBank, a database of more than 20,000 human dreams compiled by psychologists at the University of California. The AI generates its own dreams to subsequently produce images that offer a window into its Artificial Imagination process.

AGED HUMANISM (FROM THE SERIES: OUR EXTINCTION)

Multichannel video installation. Generative video created using Neural Network.

In a few decades, the discourse of innovation will seem to belong to a bygone era, remembered with the strangeness of a language that remains within its own codes and utilities. This installation represents that coming time, where Jeff Bezos, Elon Musk and Mark Zuckerberg, being over a hundred years old, are the last representatives of that obsolete discourse.

DEEP BODY

Sculptural ensemble. Three-dimensional volumes generated through Convolutional Neural Network, three-dimensional printing in PLA filament with a coating of marble dust and white cement.

The body is in the process of recomposition, between destruction and reconfiguration. Each limb contains its own double, thanks to a three-dimensional Boolean operation. The "remnants" of the subtraction, i.e. the removed parts remain as digital archives, allowing us to observe what is missing from the material sculpture. The digital archive becomes a tool to make the material and the immaterial inseparable. Deep Body is a reflection on sculpture, its relationship with information technology and the new regimes of existence of the work of art in the digital age.

LANDFILL II (DE LA SERIE OUR EXTINCTION)

Generative image created using Customized Vector Quantized Image Model (VQGAN).

Images accumulate in the network, agglomerate into data sets, and feed machines that produce correlations, anticipations, recognitions, variations. Earth is burning in the wake of these data sets. The images produced by artificial neural networks are similar to all those we have already seen. They are not isolated images, but sets of relationships built on sets of images, through streams of images. It is an atmosphere that circulates over the earth's surface and erodes it.

SOFÍA CRESPO

NEURAL ZOO

Generative video created using Bronze Convolutional Neural Network.

Neural Zoo is an exploration of how creativity works by recombining known elements into new ones. These images resemble nature, but an imagined nature that has been rearranged. The visual cortex recognizes textures; however, the brain is aware that these elements do not belong to any known arrangement of reality. Computer vision and machine learning could provide a bridge between human reason and speculative "natures" that are accessible only through high levels of parallel computing.

Starting from known reality, it would be possible to digitize cognitive processes and use them to feed data into a new biological world. The behaviors of AI will be transformed into tools of creation, enabling new experiences of the familiar. Can art be reduced to the reallocation of data absorbed through sensory processes?

CRITICALLY EXTANT

Generative video created using Image Model with Quantized Vectors (VQGAN) trained on databases of images of endangered species, and custom Descriptive Neural Model.

Critically Extant is an analysis on how little we know about the natural world by testing the limits of the data available to us in our digital lives. AI algorithms were trained on millions of public domain images of nature, as well as images of some ten thousand species. The resulting models were used to generate visual representations of species that are critically endangered, but have little or no presence on the web, especially on social networks. This project seeks to explore how it is possible to create digital feedback loops that can be positive for the natural world. Launched as an exhibition for Instagram, this project examines how these works can become part of the everyday consumption of digital content, as a means of raising awareness and potentially engagement on behalf of shared species.

GRÉGORY CHATONSKY

Grégory Chatonsky (Francia) se graduó en Artes Plásticas y Filosofía en la Universidad de la Sorbona, y en Medios Multimedia en la Escuela Nacional Superior de Bellas Artes de París. En 1994 fundó Incident.net, convirtiéndose en uno de los pioneros del Net-Art. En 2003 comenzó a interesarse por la estética de las ruinas y la materialidad de los flujos digitales, incursionando en 2009 en la investigación con IA. Ha sido investigador catedrático en Imaginación Artificial y Estética Post-digital, por invitación de la Universidad de París VIII, y de la Escuela Normal Superior de París como artista-investigador.

Chatonsky usa la IA para investigar la ciencia y la innovación críticamente, y para reflexionar sobre la acumulación de los objetos y de los datos. Imagina una arqueología futura, preguntándose cómo será recordada la memoria digital de la humanidad. Crea narrativas que señalan la extinción anticipada de la especie, procurando comprender mejor el presente de nuestras sociedades. Explora el concepto de imaginación artificial, entendido como la capacidad de la máquina para producir imágenes, sonidos y textos a partir de datos acumulados en la Red.

Grégory Chatonsky (France) studied Fine Arts and Philosophy at the Sorbonne University and Multimedia at the École Nationale Supérieure des Beaux-Arts in Paris. In 1994, he founded Incident.net and became one of the pioneers of net art. In 2003 he became interested in the aesthetics of ruins and the materiality of digital flows, and in 2009 he ventured into research with AI. He was invited by the University of Paris VIII and the École Normale Supérieure de Paris as an artist-researcher to be a research professor in artificial imagination and post-digital aesthetics.

Chatonsky uses AI to critically examine science and innovation, and to reflect on the accumulation of objects and data. He imagines a future archaeology and wonders how humanity's digital memory will be remembered. He creates narratives that point to the anticipated extinction of the species in order to better understand the present of our societies. He explores the concept of artificial imagination, understood as the machine's ability to produce images, sounds and texts from data accumulated on the net.

SOFÍA CRESPO

Sofía Crespo (Argentina) centra su práctica artística en las tecnologías inspiradas por la biología. Uno de sus principales focos de investigación es el modo en que la vida orgánica utiliza mecanismos externos para evolucionar, lo cual implica que las tecnologías pueden entenderse como productos sesgados de la vida que las creó, y no objetos aislados. Crespo analiza las similitudes entre las técnicas de generación de imágenes por IA y los modos humanos de expresión creativa y reconocimiento cognitivo.

El trabajo de Crespo cuestiona los potenciales de las IAs en las prácticas artísticas, y sus capacidades para remodelar la comprensión de la creatividad. Su obra ha sido exhibida en muestras como Situations, en el Fotomuseum Winterthur (Winterthur, 2019), Automat und Mensch, en Kate Vass Galerie (Zurich, 2019), y Artistic Intelligence, en Kunstverein Hannover (Hannover, 2019), entre otras.

Sofía Crespo (Argentina) focuses her artistic practice on biologically inspired technologies. One of her main research interests is how organic life uses external mechanisms to evolve, implying that technologies can be understood as biased products of the life that created them, rather than isolated objects. Crespo analyzes the similarities between AI image generation techniques and human modes of creative expression and cognitive recognition.

Crespo's work questions the potential of AI in artistic practices and its ability to reshape the understanding of creativity. Her work has been shown in exhibitions such as Situations, at Fotomuseum Winterthur (Winterthur, 2019), Automat und Mensch, at Kate Vass Galerie (Zurich, 2019), and Artistic Intelligence, at Kunstverein Hannover (Hannover, 2019), among others.

VIOLET FOREST

Violet Forest (USA/Colombia) es tecnóloga creativa y artista digital. Máster en Arte y Tecnología del Instituto de Arte de Chicago. Cofundadora de Cybertwee, un colectivo de artistas que exploran los cruces entre las feminidades, las sensibilidades y las tecnologías. Ha exhibido en instituciones como Birmingham Open Media (UK) y el Festival Transmediale de Arte y Cultura Digital (Alemania). Ha formado parte de equipos multidisciplinarios en el Volkswagen Future Center Europe para el diseño de sistemas autónomos de visión computarizada, y ha trabajado en proyectos de tecnologías médicas open-source, y realidad virtual y aumentada, entre otros.

Violet Forest (USA/Colombia) is a creative technologist and digital artist. She holds an MFA in Art and Technology from the Art Institute of Chicago and is the co-founder of Cybertwee, a collective of artists exploring the intersections of femininities, sensibilities, and technologies. She has exhibited at institutions such as Birmingham Open Media (UK) and the Transmediale Festival of Digital Art and Culture (Germany). Violet Forest has been part of multidisciplinary teams at the Volkswagen Future Center Europe for the design of autonomous computer vision systems, and has worked on projects in open source medical technologies, virtual and augmented reality, among others.

ZACH BLAS & JEMIMA WYMAN

Zach Blas es artista, cineasta, escritor y profesor asociado de Estudios Visuales en la Universidad de Toronto. Su práctica artística abarca medios como la instalación, la imagen en movimiento, la computación, la performance y la producción teórica. Blas reflexiona sobre múltiples filosofías, creencias y fantasías que históricamente se han impregnado en las tecnologías digitales contemporáneas y sus industrias.

Recientemente, Blas ha participado en exhibiciones como *Refigured*, en el Whitney Museum of American Art (Nueva York, 2023); *Data Relations*, en el Australian Centre for Contemporary Art (Southbank, 2022-2023); *The Machine is Us*, en el marco de la 1 Trienal MUNCH (Oslo, 2022); y *Unknown Ideals*, durante la 12 Bienal de Arte Contemporáneo de Berlín (Berlín, 2022), entre otras. Sus investigaciones han sido publicadas por Sternberg Press, The New School, ArtReview y Frieze Magazine, entre otros.

Zach Blas (US) is an artist, filmmaker, writer, and Associate Professor of Visual Studies at the University of Toronto. His artistic practice spans media including installation, moving image, computation, performance and theoretical production. Blas considers the many philosophies, beliefs and fantasies that have historically permeated contemporary digital technologies and their industries.

Recent exhibitions include *Refigured* at the Whitney Museum of American Art (New York, 2023); *Data Relations* at the Australian Centre for Contemporary Art (Southbank, 2022-2023); *The Machine is Us* at the 1st MUNCH Triennial (Oslo, 2022); and *Unknown Ideals* at the 12th Berlin Biennale for Contemporary Art (Berlin, 2022). His research has been published by Sternberg Press, The New School, ArtReview, and Frieze Magazine, among others.

Jemima Wyman es artista contemporánea. Vive y trabaja entre Brisbane y Los Ángeles. Su práctica artística incorpora diversos medios, tales como la instalación, el vídeo, la performance, la fotografía y la pintura. Su obra hace uso de dichos medios para centrarse en distintas estrategias de resistencia visual empleadas en culturas de protesta y al interior de zonas de conflicto. Wyman está representada por Commonwealth & Council en Los Ángeles, y Milani Gallery en Brisbane. Recientemente, Wyman ha participado en exhibiciones colectivas como Renaissance 3.0 en el Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (Karlsruhe, 2023); A Haze Descends en Commonwealth & Council (Los Ángeles, 2022); y The Objectivist Drug Party en MU Hybrid Art House (Eindhoven, 2018), entre otras.

Jemima Wyman (Australia) is a contemporary visual artist. She moves between Brisbane and Los Angeles. Her practice incorporates a variety of media including installation, video, performance, photography and painting. Wyman uses these media to focus on various strategies of visual resistance employed within protest cultures and conflict zones. The artist is represented by Commonwealth & Council in Los Angeles and Milani Gallery in Brisbane. Recent group exhibitions include Renaissance 3.0 at the Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (Karlsruhe, 2023), A Haze Descends at Commonwealth & Council (Los Angeles, 2022), and The Objectivist Drug Party at MU Hybrid Art House (Eindhoven, 2018).



Leonel Vásquez

TEMPLO DEL AGUA

Curaduría:
Lisa Blackmore

26.08.23 — 14.10.23





Templo del agua

Detalle de la instalación



Pág 106 – 107

Templo del Agua

Instalación , vista general





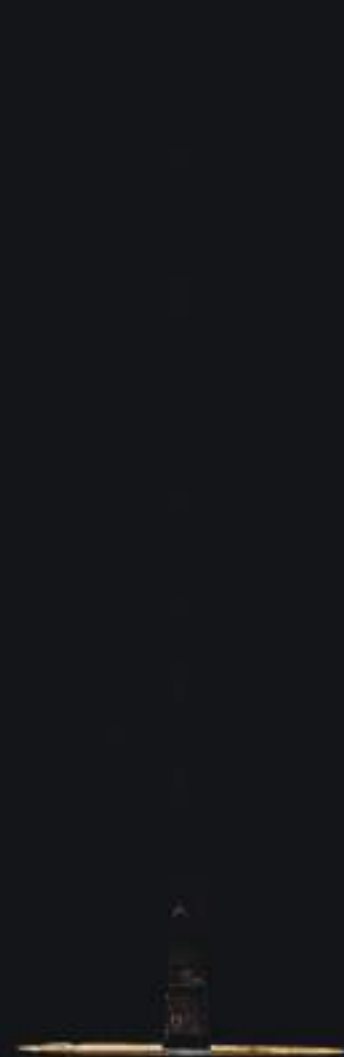


Flauta de agua

2023

Escultura sonora, flauta armónica en cobre y vidrio, cuenco campana invertida en vidrio, panel de luz, base en madera, plafón y sistema electro mecánico.







Kalimba Anfibia

2022

Instalación sonora, compuesta por un instrumento electroacústico elaborado en cobre y acero, gotero en cobre, sistema de amplificación monocanal.





Templo del agua

Sala educativa

Dispositivo *Diálogos con el Río*



CUANDO EL RÍO NOS CONVOCA... HIDRÁULICAS POÉTICAS Y EN/CANTOS DE AGUA

POR LISA BLACKMORE



▲

Kalimba Anfibia

2022

Instalación sonora.

¿Qué palabras y sentimientos puede un río anidar en nuestras gargantas? Si sus aguas cantaran, ¿podrían esos cantos ser canales hacia el encanto?

Las palabras, como los libros y los sentires, siempre llegan cuando tienen que llegar. A tiempo. A su tiempo. Hace poco, nuestra profesora de Voz y Escucha en el Diplomado de Educación Somática, Irene Rodríguez, compartió con el grupo el preludeo del libro *Esferas para la insurrección: Apuntes para descolonizar el inconsciente*, de la pensadora brasileña Suely Rolnik.¹ Con su voz cargada de dulzura y fuerza política, Irene hizo de puente sonoro para ideas que no me han dejado de resonar desde ese momento. Al inicio de su libro, Rolnik reflexiona sobre la urgencia de articularnos con intención y plenitud de espíritu ante las violencias contemporáneas. Ella habla desde el alza de la extrema derecha brasileña; desde estos páramos, sabanas y humedales, podríamos hablar de los malestares que afectan al río Bogotá, a cuyo encuentro sonoro nos convoca el *Templo del agua*, de Leonel Vásquez. Rolnik plantea que nos toca intervenir los nudos en la garganta con el pensamiento y el sentimiento, para ensayar lenguajes que resistan las fuerzas que contraen la vitalidad y la diferencia. Le da vueltas al término guaraní *ñe’e raity*, que nombra la garganta como el “nido de las palabras-alma”. En este lugar, donde se forman nudos, también nacen “los embriones

¹ El diplomado se dicta en el Departamento de Artes Escénicas, en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.



de palabras [que] emergen de la fecundación del aire del tiempo en nuestros cuerpos en su condición de vivientes”.²

La garganta-nido, en esa cosmovisión, es partera de palabras e ideas, ojalá también de acciones emancipadoras. Las palabras son, ante todo, sonido y resonancia —somatizaciones y sonorizaciones dinámicas que nacen de la interrelación cuerpo-mundo, de la experiencia de ser aquello que Rolnik llama un “cuerpo resonante”, siempre atravesado y poroso—. Para los guaraníes, las palabras son palabras-almas y, en su cosmovisión, la enfermedad surge cuando la palabra se separa de su alma, perdiendo su fecundidad y capacidad de gestar mundos. La palabra desprovista de alma es palabra sofocada, que ya no respira, ni resuena. Un decir huérfano de la conexión consciente, empática y sensible entre cuerpo-y-mundo que le anima —una palabra-fósil en tanto síntoma de fuerzas vitales cohibidas en su expresión o menguadas en su decir—. El sanar, entonces, se convierte en una manera de reimbricar cuerpos-mundos para que sean permeables y plenos. Cultivar la atención desde nuestro sensorium activo abre canales para “germinar palabras que digan matices [...] de los embriones de futuro que se anuncian más allá del sofocamiento”.³

¿Qué es posible sentir y decir hoy del río Bogotá? ¿Podemos respirar con él? ¿Nuestras palabras tendrán alma o serán apenas fósiles?

Sofocamiento traduce, de modo preciso, el estado crítico de contaminación y malestar que padece este cuerpo de agua a lo largo de casi todos sus 380 kilómetros de recorrido, desde sus fuentes hasta su desembocadura. Nace lleno de vida en el Páramo de Guacheneque. Cae enérgico por la cascada del Pozo de la Nutria, buscando su descenso. Corre, bajando por piedras y campos de papas en sus primeros 11 kilómetros hasta llegar a Villapinzón. Ahí, el río comienza a ser cercado por viviendas e industrias que le llenan de descargas diversas, de desechos lácteos, aguas residuales domésticas y químicos vertidos por las curtiembres que pueblan sus riberas. En su paso por el Cañón de las Lechuzas, ya en Suesca, aprovecha su paso golpeado por piedras y curvas para recargarse de oxígeno. Pero, al entrar a Bogotá, ya ni alcanza respirar. Tal es su sofocamiento al salir por Soacha y Alicachín, que de nuevo debe aprovechar las turbulencias que genera su descenso hacia El Charquito y el Salto del Tequendama, para coger el aire que le ayudará a metabolizar y transformar algo de los contaminantes que lleva.

² Suely Rolnik, *Esferas para la insurrección: apuntes para descolonizar el inconsciente* (Buenos Aires: Tinta Limón, 2019), 22.

³ Rolnik, *Esferas para la insurrección*, 23.



El río Bogotá produce nudos en la garganta. Enredos de imágenes, olores, palabras y afectos que somatizamos, conmovidos. Nuestro amigo, el hidroingeniero Luis Alejandro Camacho —colega de Leonel en la UniAndes y colaborador nuestro en *entre*—ríos — dijo el otro día que cuando pasa por la ciudad, el cuerpo de agua apenas “va arrastrándose”.⁴ Esas palabras me entraron como temblores que perduran como réplicas; no me dejan quieta... A Luis también le forman nudos en la garganta a cada rato, cada vez que mide los pulsos del río: recogiendo valores de Ph, conductividad y oxígeno. Cuando fuimos al nacimiento, unas semanas atrás, la Laguna del Mapa tenía una saturación de oxígeno de 92% —un valor altísimo. La cifra de conductividad que medía su carga de contaminantes estaba bajísima— tan baja que, incrédulo, Luis soltó unas palabras-anudadas: “¡Nunca he medido aguas tan limpias!”, exclamó, y se le aguaron los ojos de la dicha. Hace unos meses, habíamos hecho el mismo ejercicio en las riberas del río en el peaje de El Charquito. Las aguas que habían nacido sanas unos 10 días antes en el páramo, al llegar a este punto ya eran aguas de alcantarillado. Literalmente. Otra historia, pero las mismas conmociones. El cuerpo que se arrastra, nos sacude. Todo el tiempo.

⁴ Conversación con la autora y Leonel Vásquez por Zoom, 10 de agosto de 2023.

¿Cómo será ser un pulmón líquido, cargado de oxígeno, que baja corriendo por caídas y turbulencias? ¿Será como sentirse colibrí... un cuerpo de aire que se infla para suspenderse mágicamente y encantarnos? ¿Cómo se sentirá un pulmón líquido tan cargado de contaminantes que apenas puede arrastrarse por meandros lentos y sinuosos, buscando su próximo respiro?

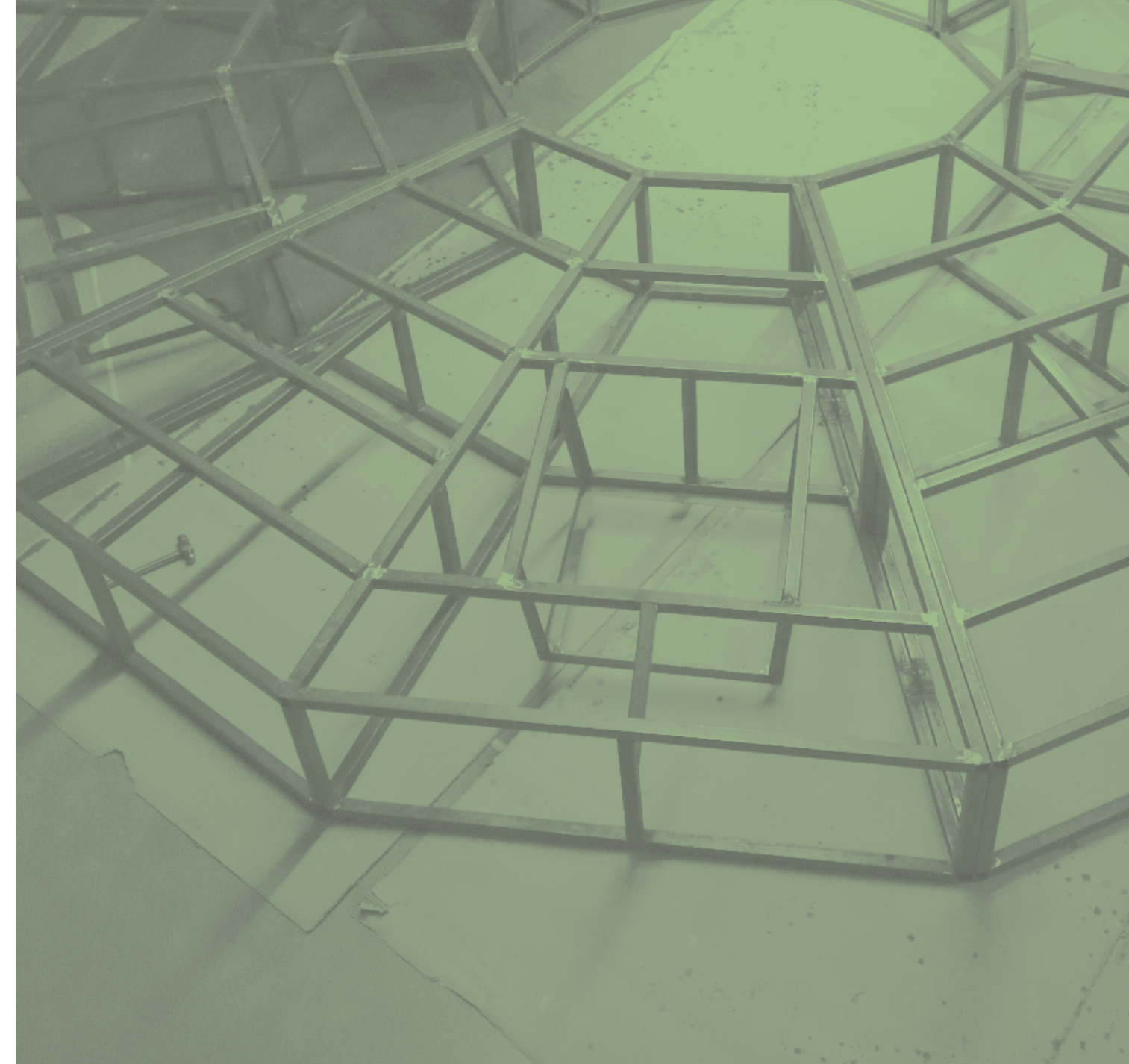
El río Bogotá es muchos ríos. Su estado continuo es el devenir, la diferencia y la repetición de las mismas aguas nacidas en el páramo, atravesando estados de salud fluctuantes. Como sistema lótico que es, nace, fluye, recibe descargas, respira y va, como puede, lavándose, regenerándose. Su norte es la vida. Pero la memoria que imprime en las piedras que roza en su curso (los “cantos rodados” que Leonel pone a entonar en una obra epónima) deja en ellas la huella química de una penosa relación humano-agua.⁵ El discurso que define el río Bogotá solo como fuente cristalina o cadáver líquido son palabras-fósiles del senti-pensamiento, sedimentaciones de aquello que la Abuela Blanca Nieves, de la Comunidad Muysca, de Suba, nos describió hace poco como la expresión de “nuestra mala palabra” frente al río, la negación de la fuerza vital que él conserva contra todas las probabilidades.⁶

Necesitamos palabras vivas para este río, germinadas desde nuestro re-encuentro con sus aguas, para fecundar otros futuros. Esto ya lo saben los muchos colectivos que obran a lo largo de la cuenca para cuidarla, reforestando y restaurando la vegetación paramuna, las microcuencas, los nacederos, los humedales y los bosques de neblina. Gestionando acueductos veredales. Sembrando y regando. Y, como Leonel, escuchando las voces de las aguas.... Quienes se comprometen con el cuidado del río Bogotá se sienten convocados por él. *Que el río nos convoque* es el llamado que la pensadora Aymara Silvia Rivera Cusiquanqui describe en una entrevista reciente como el germen de “comunidades de afinidad”, cuya juntanza alrededor de cuencas, montañas y bosques energiza potencias ecológicas y éticas y estéticas del cuidado guiados por parentescos ambientales en vez de fronteras geopolíticas.⁷ Sentirse convocado es atender la vocación a afinarse, acción que —como lo expresa

5 Leonel realizó la exposición *Canto rodado* en Casa Hoffman, del 28 de noviembre al 13 de diciembre de 2019. Ver también Leonel Vásquez, *Canto Rodado*. Disponible en: <https://www.leonelvásquez.com/obra/canto-rodado/>

6 Entrevista con la Abuela Blanca Nieves, realizada en la Casa Museo Salto del Tequendama, por el equipo de *entre—ríos*, 26 de abril de 2023.

7 Ver: “Sobre la comunidad de afinidad: entrevista a Silvia Rivera Cusiquanqui”, en *Cauce y río: poéticas del presente en el pensamiento de Silvia Rivera Cusiquanqui*, Estal Beatriz Quintar, Raquel Gutiérrez Aguilar, Yayo Herrera (Bogotá: Prosa del Mundo, 2022), 9-34.



la etimología de ese verbo— implica un *fino* atender y resonar con el río sin importar su estado de salud o malestar...

¿Cuáles afinidades podemos imaginar con las aguas del río Bogotá? ¿Cómo nos tocarán sus aguas cuando se juntan con las nuestras?

Templo del agua le da voz a aguas traídas de diversos lugares de la cuenca. Suesca, Sesquilé, Sibaté, entre otros flujos, abren sus gargantas para entonar un espectro armónico que no se agota ni se ordena. Se precipita siempre diferente en nuestros oídos con la energía de los pulsos que mueven incesantemente el río, de su cauce a su desembocadura, siempre en movimiento. La riqueza de sonidos surge de la turbulencia inmensa que hay dentro de las flautas que ha creado Leonel, y de los contactos que se dan entre agua, aire, espacio, cuerpo. Más que afinar, el sonido acuoso, *armoniza*, pues estas flautas armónicas no producen tonos afinables sino repeticiones irrepetibles gracias a las muchas micro condiciones incontrolables en este sistema hidráulico —la presión del agua, la velocidad con la que entra la flauta en ella, su forma acuosa en el momento, su volumen y temperatura—. Y, no sabemos todavía, su estado de salud.⁸

El papel de Leonel aquí es el de mediador entre cuerpos líquidos. Su propia comunidad de afinidad ha sido semilla de este encuentro ritual. Reconocerse hijo del Embalse del Muña, hijo de un padre que promovió acueductos campesinos, y de una madre que valora la gota, cada gota, como la palabra-alma que es, ha sido el (im)pulso de su conexión con el río Bogotá. Sus aguas le inspiran —literalmente— llenándole de oxígeno, sentimiento y parentesco, pues desde hace varios años lleva una práctica de escucha, respiración y meditación somática y espiritual con los cantos de estos flujos. Lo que comenzó estimulado por una desolación que sentía por la imposibilidad de cambiar diversos impactos socioambientales (incluyendo el del río Bogotá), devino en una práctica de sanación, primero íntima, y luego compartida, en la medida en que la integraba en obras de instalación y escuchas colectivas.⁹ Hace pocos días, Leonel me

contaba de una experiencia que le marcó en ese proceso. Subió a la Laguna El Colorado, al comienzo del páramo de Sumapaz, arriba de la finca de su familia y de la *Estación de Escucha de Alta Montaña* que, para ese momento, se estaba gestando como sueño y que ahora es realidad:

Me quedé un buen tiempo escuchando la Laguna de Colorado en el Sumapaz. La estaba sintiendo con todo mi cuerpo, y empecé a notar como cada parte de mí, respondía con afecto y gratitud. Recordé el momento de mi crisis por el dolor que me producía el daño a nuestras aguas, y las sensaciones desagradables al presenciar el río Bogotá. Pero ahora es distinto. Estoy escuchando agua, palpitaciones, turbulencias... No sabemos cómo están las aguas: nos muestran algo; se están moviendo, se están transformando. El movimiento es parte de la acción del río. El río está vivo porque se está moviendo. No importa cuál sea. El sonido es la huella de esa condición palpable de su vida. En la escucha, accedes a lugares de la psique que permiten la oxigenación y la reconstrucción de esas arquitecturas del bienestar, además de producir una química que favorece al cambio y habilitar respuestas. El cantar de las aguas me ayudo a apaciguar mi angustia, a enfocarme en energizar mi cuerpo y reesperanzar mi camino. La naturaleza que soy me escucha y suena, en todo esto hay un acto de sanación hacia adentro y hacia fuera de nosotros.¹⁰

¿Cómo correspondemos con un río que nos encanta? ¿Cuáles tactos y contactos puede el canto y la escucha crear entre nuestros cuerpos? ¿Cómo nos relacionamos en resonancia?

Templo del agua invita al encuentro sonoro desde la apertura ecosomática y la disposición de afinarnos con el río. Esta invitación se conjuga desde la transducción, fenómeno que dinamiza energías y modos de estar en el mundo. Sintamos y respiremos esto... Para la antropología del sonido, la transducción es un proceso que transforma energía (en este caso, aguas vivas) mediante una "operación técnica [que] convoca una realidad experiencial, es decir, un modo de estar en la presencia auditiva de una sensación o sentimiento sin

⁸ Agradezco a Leonel sus detalladas explicaciones de cómo los materiales crean el paisaje sonoro.

⁹ Hemos podido acompañar este proceso desde 2020, cuando durante los encuentros virtuales que co-curamos en *entre*—ríos con Emilio Chapela y Diego Chocano, invitamos a un grupo de artistas e investigadores conmovidos por los ríos Bogotá, Rímac (Perú) y Usumacinta (México) a compartir sus prácticas de investigación-creación-relación en una serie de encuentros virtuales, a lo largo de seis meses, durante la pandemia Covid-19. Leonel nos llevó en una escucha colectiva de sus *Cantos rodados*, piedras que había recolectado de diversos ríos colombianos y que cantan al girarse en gramófonos ⇨

⇨ artesanales que él crea. En 2021, con el mismo grupo curatorial invitamos a Leonel a crear la instalación sonora *Canto de las abuelas* para la exposición *Live Streams* (en Art Exchange, University of Essex, y en línea), y una escucha y meditación virtual participativa con la que cerramos el programa público. Sobre *Canto rodado*, ver: Lisa Blackmore, "Being River: Ambient Poetics and Somatic Experiences of More-than-Human Flows", en *The Routledge Companion to Twentieth and Twenty-First Century Latin American Literary and Cultural Forms*, ed. por G. De Ferrari & M. Siskind (Nueva York: Routledge, 2022), 249-261. Sobre *Canto de las abuelas*, ver: <http://entre-rios.net/livestreams>
¹⁰ Conversación por Zoom con la autora, 7 de agosto de 2023.



mediación”.¹¹ Leonel ha creado una instalación de transducción para entrar en relación íntima con el río, activando lo que llama la “hidráulica poética” para abrir canales de armonización entre los cuerpos de agua y los cuerpos de los escuchas.¹² La tecnología que bombea y mueve las aguas en *Templo del agua* nos permite hacer lo imposible: sumergirnos en ellas. Articula interpermeaciones a través de una ecología vibrátil elemental, una danza entre agua, aire y anatomía. Movidas por motores, las flautas agitan y oxigenan las aguas para que respiren y resuenen. Sus cantos se adentran en nuestros oídos, en ondas que mueven el líquido de la cóclea, cuyo fluido luego estremece 25,000 terminaciones nerviosas en un tacto húmedo y profundo. Mientras nuestros huesos resuenan, se mueven otras aguas, las que irrigan nuestras células, para vibrarnos hasta los lugares más hondos de nuestro sensorium —la malla semi-líquida de nuestra fascia, el tejido que nos articula en el mundo—.

Cuando resuenan nuestras aguas, nos damos cuenta de que sólo *somos en relación*, con las cargas, correspondencias y complicidades que eso implica. Siempre somos más que uno. Y siempre vamos siendo. Así como la transducción nombra el proceso de convocar el agua en co-presencia sonora, también define cómo las energías en movimiento impulsan nuestro estar en el mundo. Siguiendo a Gilbert Simondon, la transducción es la operación física, biológica, mental y social en la cual la energía se propaga y pasa de un estado a otro, actualizándose en esos flujos para parir nuevas materialidades de individuación.¹³ Este proceso impulsa las formas dinámicas de los seres vivientes que nos gestamos al permearnos y relacionarnos con otros seres, fuerzas y vidas. Para decirlo con Erin Manning, en nuestro cuerpo vivimos dinámicamente “en co-constelación con la ambientalidad de la que es parte [...] fases en colisión y en colusión, fases entrando y saliendo de procesos de individuación que son transformados —transducidos— para crear nuevas iteraciones de lo que un cuerpo puede hacer, no de lo que un cuerpo es”.¹⁴

11 Ver Stefan Helmreich, “An Anthropologist Underwater: Immersive Soundscapes, Submarine Cyborgs, and Transductive Ethnography”, *American Ethnologist* 34, no. 4 (2007): 621-641.

12 Conversación por Zoom con la autora, 7 de agosto de 2023.

13 Ver Jean-Hugues Barthélémy, “Fifty Key Terms in the Works of Gilbert Simondon”, en *Gilbert Simondon: Being and Technology*, ed. por Arne De Boever, Alex Murray, Jon Roffe & Ashley Woodward (Edinburgo: Edinburgh University Press, 2012), 203-231; 230.

14 Erin Manning, “Siempre más que uno”, *Revista de Estudios Interdisciplinarios de Arte y Cultura* 4, no. 1 (2018): 239-261; 243.

¿Qué pueden hacer, entonces, nuestros cuerpos de agua en permeación? ¿Cuáles nuevas materialidades encontraremos al resonar con el río Bogotá?

Templo de agua activa esas especulaciones al acogernos en su forma circular, una de las arquitecturas rituales más vetustas en la historia humana —una que induce al encuentro y la danza, la palabra y el trance—. El círculo conjuga en plural, por lo que la instalación no sólo interpela como uno siente la respiración y cantos del río, sino que *nos* implica en la experiencia sonora, resonante. La escucha, en este sentido, es íntima e intersubjetiva. Dentro del *Templo*, escuchamos al agua, nos escuchamos y escuchamos en colectivo. La circularidad está impresa en la semilla de esta obra que Leonel viene soñando desde hace unos años, concebida como una “circularidad de sanación creada por la sonoridad misma, el sonido que sana [brindando] la posibilidad de poder participar en la construcción de la realidad, el deseo de vivir, energizar los cuerpos y ganas y movimiento”.¹⁵ El círculo, entonces, nos une en una disposición sensible hacia el río, hacia nosotros, hacia los demás, gestando una forma de estar y acompañar que acaso puede también oxigenar afinidades que puedan soñar otros futuros para la cuenca. En últimas, la hidráulica poética de las flautas que suben y bajan hace lo que sueña Rolnik para descolonizar nuestro inconsciente: fecundan el aire de un tiempo ritual donde las aguas del río corren por nuestros cuerpos. Ojalá desde ese lugar nos inspiremos también a soñar desde la escucha palabras-alma que cultiven el reencanto y cuidado de las aguas comunes.

Agradecimientos: A Leonel por la amistad, por compartir y escuchar, a Irene por anidar palabras, a Alejandro por inspirar y leerme.

15 Conversación vía Zoom con la autora, 8 de agosto de 2023.



WHEN THE RIVER SUMMONS... POETIC HYDRAULICS AND AQUATIC ENCHANTMENTS

Lisa Blackmore
Translation: Alejandro Ponce de León

What words and feelings can a river nest in our throats? If its waters sang, could those songs enchant us?

Words—much like books and feelings—always arrive on time. On their own time. The right time. Recently, Irene Rodríguez, our Voice and Listening professor on the Somatic Education diploma, shared with the group excerpts from the Brazilian thinker Suely Rolnik's *Spheres of Insurrection: Notes on Decolonizing the Unconscious*.¹ Full of sweetness and political force, Irene's voice was a sonic channel for ideas that have resonated in me ever since. At the beginning of her book, Rolnik reflects on the urgency of speaking with intention and spirit against contemporary forms of violence. While her backdrop was the rise of Brazil's far-right, from the vantage point of Bogotá's plains, savannas, and wetlands, we are moved to speak of the ecological ailments that affect the capital city's river, the same body of water with which Leonel Vásquez's *Templo del agua* (Water Temple) invites us to engage. Rolnik calls on us to engage mind and affect to disentangle ideas that form as "knots in the throat", as she puts it, to invent expressive forms that resist the stifling forces that constrict vitality and difference. She invokes the Guaraní term *ñe'e raity*, which names the throat as the "nest of soul-words". In this place where knots get stuck, "embryonic words form whenever our bodies are fertilized by the spirit of our time, thanks to our interactions with the forces that animate the environmental, social, and mental ecosystem".²

In this worldview, the throat-nest is a midwife of words, ideas and, potentially, acts of emancipation. Words are, first and foremost, sound and resonance—somatic expressions and dynamic reverberations arising from the body-world interrelationship, a mode of being that Rolnik calls a "resonant body," always permeated and porous. For the Guaraní, words are soul-words, and illness ari-

1 This academic program is taught in the Department of Performing Arts, at the Pontificia Universidad Javeriana in Bogotá.

2 Suely Rolnik, *Spheres of Insurrection: Notes on Decolonizing the Unconscious* (Medford: Polity, 2023), xxv.

[ENG]

ses when the word is separated from its soul, losing its fecundity and capacity to generate worlds. A word without its soul is a stifled word; it neither breathes nor resonates. It's an utterance orphaned from the conscious, empathetic, and sensitive connection between body-and-world that animates it—a fossilized word that symptomatizes the asphyxiation of vital forces. In this realm, healing is achieved by re-imbricating body-worlds so they are permeable and replenished. Attuning to our sensorium as an active mode of knowing thus enables "the germination of words or other signs that carry with them modulations of a future –the future nesting in our bodies", a future beyond suffocation.³

What can we feel and say about the Bogotá river today? Can we breathe with it? Will our words have a soul or be empty echoes and fossils?

The term "suffocation" is an apt translation for the critical state of pollution and distress endured by the Bogotá river along most of its 380-kilometer journey from source to mouth. Born in the Páramo de Guacheneque, the river bursts forth at the Pozo de la Nutria, where it seeks its descent. Along its first 11 kilometers, the river cascades freely over rocks and fields until it reaches the town of Villapinzón. There, however, it begins to choke, encircled by homes and factories that dump in it everything from dairy waste and household sewage to industrial chemicals. In its passage through the Cañón de las Lechuzas, further downstream in Suesca, the river takes advantage of its choppy passage through rocks and curves to recharge with oxygen. But, as it enters Bogotá, once again it must gasp for air. It is so suffocated as it leaves the city via Soacha and Alicachín that it must use the turbulence caused by its descent toward El Charquito and the Tequendama Falls to catch a breath and metabolize some of the pollutants it carries.

The Bogotá river produces lumps in the throat —knots of images, smells, words, and feelings that we somatize as affect. Our friend, the hydro-engineer Luis Alejandro Camacho—a colleague of Leonel at UniAndes and our collaborator in *entre—ríos*—recently described the river as it passes through Bogotá as a water body that "drags itself" along.⁴ These words resonated deeply with me, as tremors that persist in my body as aftershocks... Lumps form in Luis' throat each time he measures the river's pulses, collecting data on pH, conductivity and oxygen levels. During a recent visit to the river's source at the Laguna del Mapa, Luis was astounded to measure oxygen saturation at 92%—

3 Rolnik, *Spheres of Insurrection*, xxvi.

4 Conversation with the author and Leonel Vásquez via Zoom, August 10, 2023.

an amazingly high figure. Conductivity, which measures contaminant load, was remarkably low—so low that Luis gasped out knotted words: "I have never measured waters so clean!" Incredulous, his eyes welled up with joy. We had taken the same measurements on the riverbanks at El Charquito just months before. Born healthy about ten days earlier in the highlands, by this point the river had literally become an open sewer. A different part of the river, but the same story: the measurements brought tears to our eyes. The body of water that drags itself along causes constant tremors.

What would it be like to be a liquid lung, full of oxygen, racing downwards through waterfalls and whirlpools? Would it feel like being a hummingbird... an air-filled body that magically inflates to hover and enchant us? How would a liquid lung feel if it was so burdened with pollutants that all it could do was drag itself through slow and winding meanders, seeking its next breath?

The Bogotá river is many rivers. It flows in a constant of becoming, difference, and repetition of the same waters that originate in the moorlands, and then pass through fluctuating states of health. As a lotic system, it is born, descends, receives discharges, breathes, and moves as it can, washing and regenerating itself. It always flows towards life. But the memories it etches into the stones it touches along its path—stones voiced in Leonel's "*cantos rodados*"—are chemical residues that attest to a fraught relationship between humans and water.⁵ The discourse that defines the Bogotá river as either a pure source or a liquid corpse are fossil-words of thought-feeling. Such stagnant, misleading terms sediment what the Abuela Blanca Nieves, an elder from the Indigenous Muysca Community of Suba, recently referred to as *nuestra mala palabra*—"our bad words" that deny the enduring vitality the river strives to preserve against all odds.⁶

To fertilize other futures, we need living words for this river, borne from our re-encounter with its waters. Numerous collectives are already responding to this call as they care for the basin. They are reforesting and restoring highland vegetation, micro-basins, springs, wetlands, and cloud forest, managing local aqueducts, planting seeds and watering them. And, like Leonel, they are

⁵ Leonel held the *Canto Rodado* exhibition at Casa Hoffman, from November 28 to December 13, 2019. See also Leonel Vásquez, *Canto Rodado*. Available at: <https://www.leonelvasquez.com/obra/canto-rodado/>

⁶ Interview with Abuela Blanca Nieves, conducted at Casa Museo Salto del Tequendama, by *entre*—ríos, April 26, 2023.

listening to the voices of its waters... The people committed to caring for the Bogotá river feel summoned by it. The call of the river is what Aymara thinker Silvia Rivera Cusiquanqui recently described as the seed of "communities of affinity" that come together around basins, mountains, and forests to breathe life into eco-political, ethical, and aesthetic energies guided by environmental kinships rather than geopolitical borders⁷. To feel summoned by the river is to engage a mode of "attunement", subtle actions of attending to and resonating with the river regardless of its health or malaise...

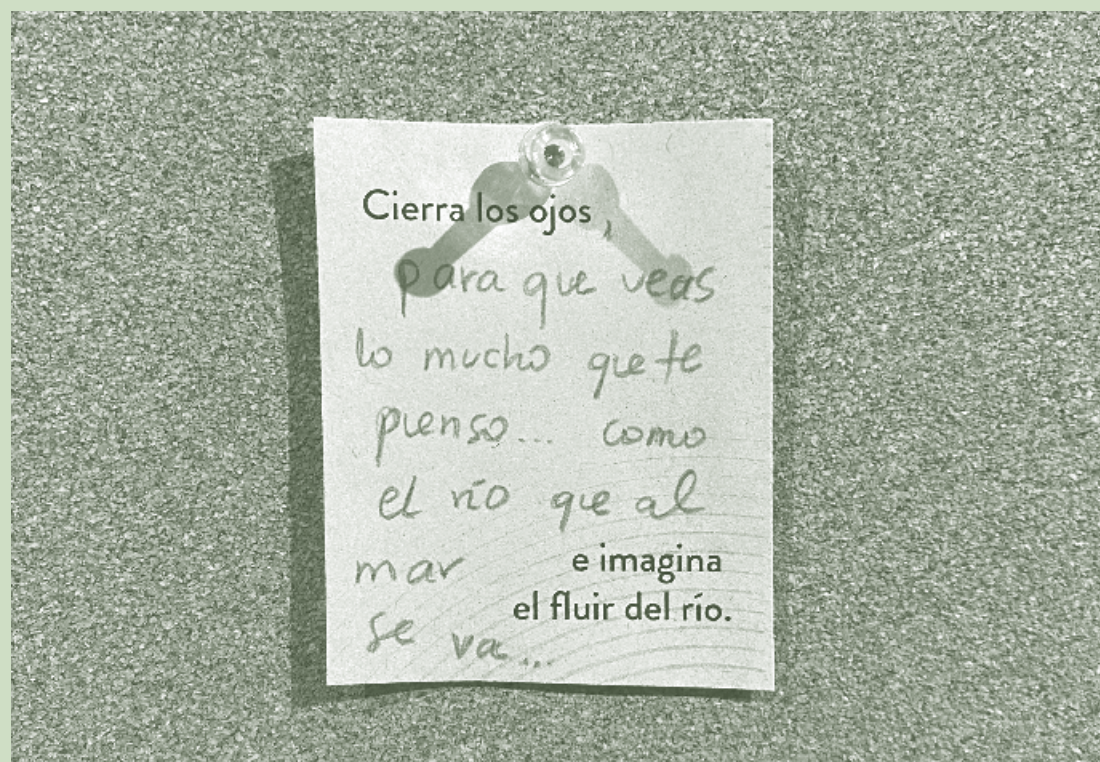
What kinds of affinities can we conceive with the Bogotá river? How will its waters touch us when they join ours?

In *Templo del agua*, waters collected from Suesca, Sesquilé, Sibaté, and other places in the basin, find their voice, opening up their throats to sing a spectrum of harmonies that never runs dry nor form an orderly flow. It rushes into our ears with the energy of the pulses that move the river from its bed to its mouth, always in motion, always different. The wealth of sounds arises from the turbulence inside Leonel's flutes and the contact zones of water, air, space, and body. The waters sound in harmony rather than in tune because the flutes generate unrepeatable repetitions caused by the hydraulic system's manifold, uncontrollable micro-conditions—their water pressure, the speed at which the flute submerges into the liquid, the waters' changing forms, volume and temperature. Beyond these factors, we don't yet know what role the water's health might play in the sounds created.⁸

Here, Leonel is a mediator between liquid bodies. His own "community of affinity" seeded this ritual encounter. He presents himself as the son of the Muña reservoir, of a father who promoted rural aqueducts, and a mother who values each drop of water as the soul-word that it is. These are the (im)pulses behind his profound engagement with the Bogotá river, whose waters inspire him—literally filling him with oxygen, feeling, and kinship. For several years now, Leonel has developed a practice of listening, breathing, and somatic and spiritual meditation with the chants of these flows. Compelled initially by a sense of helplessness in the face of socio-environmental conflicts (including that of the Bogotá river), he embarked on a healing practice, which was at first an intimate

⁷ See: "Sobre la comunidad de afinidad: entrevista a Silvia Rivera Cusiquanqui", in *Cauce y río: poéticas del presente en el pensamiento de Silvia Rivera Cusiquanqui*, Estal Beatriz Quintar, Raquel Gutiérrez Aguilar, Yayo Herrera (Bogotá: Prosa del Mundo, 2022), 9-34.

⁸ I'm grateful to Leonel for his detailed explanations of how the materials produce the soundscape.



[ENG]



process, and then one that he integrated into installation works and collective listening practices.⁹ Just a few days ago, Leonel recounted a transformative experience that shaped this process. One day, he walked up to Laguna El Colorado, where the Sumapaz moorland begins, above his family's farmlands and the *Estación de Escucha de Alta Montaña* (the Highland Listening Station), which then was a dream and now a tangible reality:

I spent time listening to the Laguna de Colorado in Sumapaz. I felt the water with my entire body, and began noticing how each part of me responded with affection and gratitude. I remembered the crisis I had experienced, the pain I felt at the damage to our waters, and the unpleasant sensations the Bogotá river caused in me. But it's different now. What I hear is water, pulsations, turbulences... We don't know what state those waters are in, but they show us something: they are moving and transforming. Movement is part of the river. It's alive because it's moving, whether polluted or not. That sound expresses its physical state, and by listening to it, you can access parts of the psyche that allow you to breathe life into and rebuild those architectures of well-being. Listening also produces a chemistry that encourages change and fosters our capability to respond to the world. The waters' songs helped me soothe my anguish, focus on recharging my body, and rekindle hope. The nature that I am listens to me and makes sounds; in all this, there is an act of healing inwards and outwards.¹⁰

9 We have been able to follow this process since 2020, when we co-curated in entre—ríos a series of virtual meetings. Emilio Chapela, Diego Chocano, and I invited a group of artists and researchers moved by the Bogotá, Rímac (Perú) and Usumacinta (Mexico) rivers to share their art research practices over six months during the Covid-19 pandemic. In one of these meetings, Leonel took us on a collective listening of his Cantos rodados, stones that he collects from Colombian rivers and that "sing" when they turn of his handmade gramophones. In 2021, with the same curatorial group, we invited Leonel to create the sound installation Canto de las abuelas for the Live Streams exhibition (at Art Exchange, University of Essex, and online), and a participatory virtual listening and meditation that closed the public program.

On Canto rodado, see: Lisa Blackmore, "Being River: Ambient Poetics and Somatic Experiences of More-than-Human Flows," in *The Routledge Companion to Twentieth and Twenty-First Century Latin American Literary and Cultural Forms*, edited by G. De Ferrari & M. Siskind (New York: Routledge, 2022), 249-261. On Canto de las abuelas, see: <http://entre-rios.net/livestreams>

10 Zoom conversation with the author, August 7, 2023.

How do we correspond with a river that enchants us as it chants to us? What intimate connections can the acts of singing and listening forge between our bodies? How do we relate in shared resonance?

Templo del agua engages us in a sonic encounter fostered by an ecosomatic opening and disposition to attune ourselves to and with the river. This invitation is conjugated as transduction, a phenomenon that dynamizes energies and ways of being in the world. Let us feel and breathe into this experience for a moment... In the anthropology of sound, transduction is understood as a process that transforms energy (in this case, living waters) through a "technical operation [that] summons up experiential realness, that is, a sense of being in the unmediated auditory presence of a sensation or feeling."¹¹ Leonel has created a transduction installation to enter into intimate relationship with the river, activating what he terms "poetic hydraulics" to establish harmonic channels between water bodies and the audience's bodies.¹² The technology that pumps and moves the waters in *Templo del agua* allows us to do the impossible: to plunge ourselves into the river. The installation generates interpermeations through a vibrating ecology of the elements, a dance between water, air, and anatomy. Driven by motorized mechanisms, the flutes agitate and oxygenate the waters so they breathe and resonate. The liquid sound waves flow into our ears, triggering ripples in our cochlear fluids and, in turn exciting 25,000 nerve endings through a moist and deep touch. As our bones resonate, our internal waters move, the same waters that irrigate our cells, vibrating in the deepest parts of our sensorium—the semi-liquid mesh of our fascia, the tissue that articulates us in the world.

When our waters resonate, we realize *we only exist in relation*—with all the burdens, correspondences, and complicities that entails. We are always more than one. And we are always becoming. Just as transduction names the process of summoning water in sonic co-presence, it also defines the moving forces that shape our being in the world. Drawing upon Gilbert Simondon, transduction refers to the physical, biological, mental, and social operation wherein energy propagates from one state to another, actualizing itself in those flows as it gives birth to new materialities of individuation.¹³ This process propels our

11 Stefan Helmreich, "Transduction", in *Keywords in Sound*, edited by David Novak and Matt Sakakeeny (Durham: Duke University Press, 2015), 222-231; 226.

12 Zoom conversation with the author, August 7, 2023.

13 See: Jean-Hugues Barthélémy, "Fifty Key Terms in the Works of Gilbert Simondon", in *Gilbert Simondon: Being and Technology*, edited by Arne De Boever, Alex Murray, Jon Roffe & Ashley Woodward (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012), 203-231; 230.

dynamic forms as living beings as we gestate in permeations and relations with other beings, forces, and lives. As Erin Manning puts it, a body lives dynamically "in co-constellation with the environmentality of which it is a part [...] A body is a complex activated through phases in collision and collusion, phasings in and out of processes of individuation that are transformed—transduced—to create new iterations not of what a body is but of what a body can do."¹⁴

What transformative capacities might our bodies of water reveal through such permeations? What emergent materialities will we find by resonating with the Bogotá river?

Templo del agua activates these speculations by welcoming us into its circle, one of the oldest ritualistic architectural forms—one that encourages encounter and dance, speech and trance. The circle conjugates our presence in plural forms, so the installation not only asks how we experience the river's breathing and singing as individuals; it also implicates us collectively in its resonant, sonic experience. Here, the act of listening is both an intimate and intersubjective experience. Within the *Templo*, we listen not just to the water but also to ourselves and collectively to one another. Circularity is imprinted in the seed of this work, which Leonel has been dreaming of for several years, conceived as a "circularity of healing created by sound itself—sound that heals [by offering us] the possibility of participating in creating reality, the desire to live, to energize our bodies, and stir up movement".¹⁵ The circular form thus unites and aligns us to dispose our senses towards the river, ourselves, and others. It creates a mode of being and being together that breathes life into affinities and dreams of other futures for the Bogotá river basin. Animated by the rising and falling motions of the flutes, the *Templo*'s "poetic hydraulics" might just realize what Rolnik envisions as the decolonization of our subconscious by impregnating the air with a ritual time where the river's waters flow through our bodies. Hopefully, from this place, we can also be inspired to dream by listening to soul-words that cultivate the re-enchantment and care of our common waters.

Acknowledgments: Thanks to Leonel for his friendship, sharing and listening, Irene for her nesting words, and Alejandro for inspiring and reading me.

¹⁴ Erin Manning, *Always More Than One: Individuation's Dance* (Durham: Duke University Press, 2013), 19.

¹⁵ Conversation via Zoom with the author, August 8, 2023.

Leonel Vásquez (Colombia - 1981)

Artista sonoro colombiano. Desarrolla su trabajo creativo a partir de las potencias del sonido como sustancia que moldea la experiencia sensible, como fuerza de vibración que transita y adquiere forma en esculturas, instalaciones audiovisuales, arquitecturas y acciones sonoras. Explora maneras de construir espacios, artefactos y experiencias para la escucha en entornos de conflictos sociales y ambientales. En su obra trabaja la escucha como un acto político/estético y el oyente como un testigo sonoro, incapaz de liberarse de lo que los sonidos demandan. Entre los intereses que han circulado en sus proyectos están: los silencios y memorias de paisajes de agua, el ruido submarino y democratización de la escucha subacuática.

Ha sido investigador y gestor cultural en proyectos realizados con la Radio Nacional de Colombia y el Ministerio de Cultura de Colombia. Trabaja como docente de arte sonoro en la Universidad de los Andes. Su trabajo ha circulado en Festivales de Arte Sonoro Tsonami (Chile), la bienal de arte internacional Open art (Suecia) y en residencias y exposiciones en varias partes del mundo.

Colombian sound artist. He develops his creative work based on the potential of sound as a substance that shapes sensory experience, as a force of vibration that traverses and takes form in sculptures, audiovisual installations, architectures, and sonic actions. He explores ways of constructing spaces, artifacts, and experiences for listening in environments of social and environmental conflicts. In his work, he addresses listening as a political/aesthetic act and the listener as a sonic witness, unable to free themselves from what the sounds demand. Among the interests that have circulated in his projects are: the silences and memories of water landscapes, underwater noise, and the democratization of underwater listening.

He has been a researcher and cultural manager in projects carried out with the National Radio of Colombia and the Ministry of Culture of Colombia. He works as a sound art lecturer at the University of the Andes. His work has been featured in Sound Art Festivals such as Tsonami (Chile), the Open Art International Biennial (Sweden), and in residencies and exhibitions around the world.



Sebastián Errázuriz

NATURALEZA HUMANA

Curaduría:
Christian Larsen

21.11.23 — 17.02.24





Mesa árbol

2023

Base en bronce fundido y cubierta en vidrio.



Pág 150 – 151

Naturaleza Humana

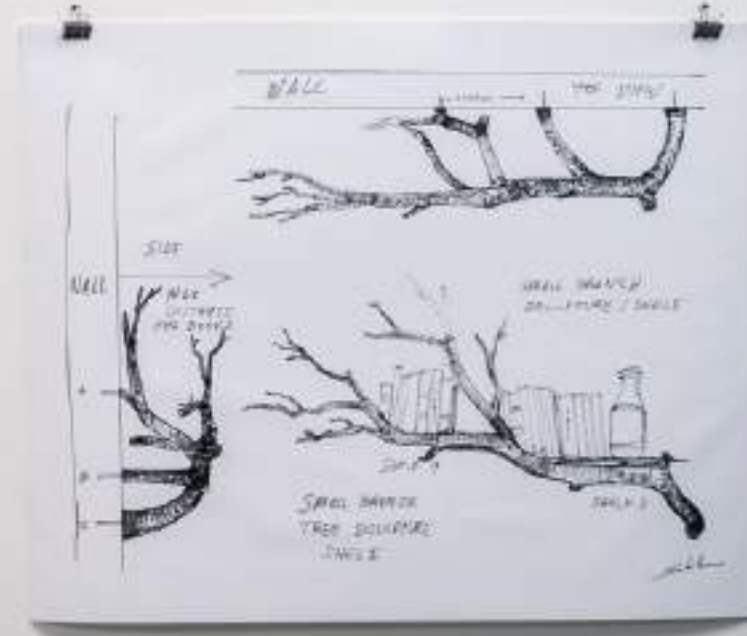
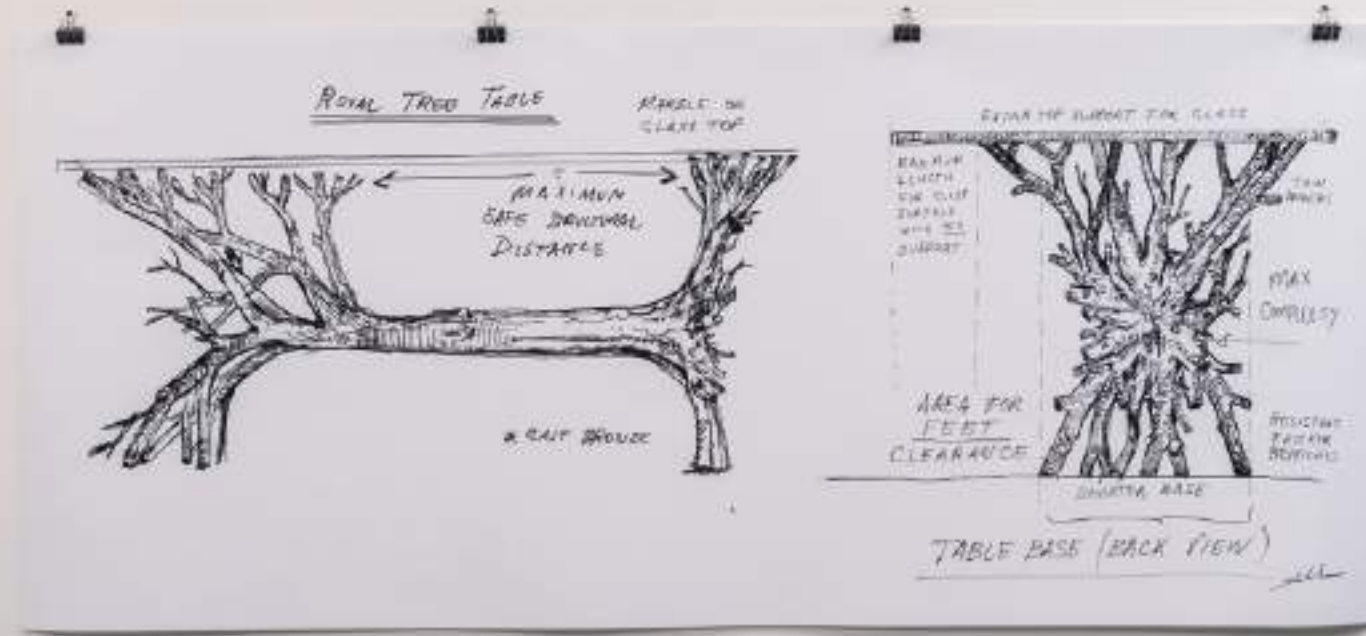
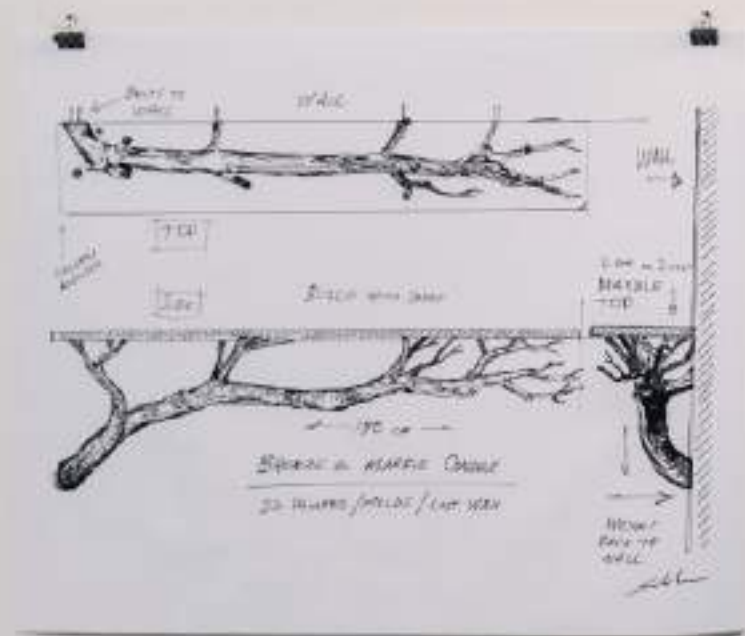
Vista general



Consola árbol

Base en bronce fundido y cubierta en mármol

2023





Naturaleza humana

2023

Dibujos y prototipos impresión 3D



NATURALEZA HUMANA

SEBASTIAN ERRAZURIZ

CURADURÍA
CHRISTIAN LARSEN

Naturaleza Humana presenta el continuo y singular trabajo del artista chileno Sebastian Errazuriz. Su metódica investigación abarca décadas de constante preocupación creativa por los árboles y el material derivado de ellos, la madera. Este trabajo se origina en sus memorias de infancia, de donde toma el recuerdo de una complicada arredadora que se ramificaba y arredaba en las paredes de su casa. Las faros moldeaban grutas y refugios en donde Errazuriz guardaba sus trajes y juguetes. Hace poco más de dos décadas, el artista encontró una rama caída en la calle Bilbao de Santiago de Chile. La belleza estructural de aquella rama parecía no tener rival en ningún objeto de procedencia humana. ¿Podría la humanidad hacer un árbol más perfecto que el marzano o la higuera en el Jardín del Edén? ¿Podríamos rivalizar con árboles legendarios como los norteamericanos Hyperión, Centurión, General Sherman, o El Tulé?

Errazuriz retorna a principios básicos y se pregunta ¿qué es una mesa de madera? ¿cómo podría devolver aquella idea a los más básicos supuestos? Madera: un árbol en sí mismo que hasta ahora no ha sido mediado por ninguna intervención humana. ¿Puede una mesa de madera ser simplemente un árbol? Del objeto encontrado, el estilo Duchamp, hasta el objeto fabricado al estilo «masado» robótico, Errazuriz ha sido pionero en el planteamiento de un camino de investigación de los árboles y la madera como materia prima en la concepción de formas y procesos. Errazuriz produce dibujos que resultan más que simples artefactos que acompañan el proceso de crear una escultura. Búho y poética, sus dibujos plantean preguntas en vez de ofrecer respuestas. Primero aparecen siluetas materializadas en carbón y tinta, con

una belleza natural y una fluidez inigualables en las líneas y el sombreado. Pero en un segundo vistazo se nos revelan algunas verdades digitales, masas volumétricas y moldeado de superficies. ¿Son estas estatuas de ramas reales o son un completo artificio? ¿Son los rostros de la mano de Errazuriz o son el dictado de sus ojos y su mente? De hecho, se trata de escaneos 3D de ramas reales que han sido «pedradas digitalmente» y reestructuradas para luego ser deconstruidas hasta sus soporitos mínimos para que sirvan como el plano de una impresión 3D.

La Mesa Bilbao revela al señor Frankenstein en su oficio: talla, corta, cose varios segmentos de verdaderas ramas de madera y luego llena las ranuras con masilla vegetal para crear una pieza idealizada de un árbol. Este producto sirve luego para traducir la forma en blanco. La verdad se revela en mayor medida en la consola Bilbao. Ahora vemos un robot de fresado CNC cortando la superficie y la forma general de una rama, la cual ha sido compuesta por piezas sólidas de madera unidas para describirla. En este cuerpo de trabajo podemos apreciar la mente de Errazuriz en marcha, inquietante e inagotable, preguntándose constantemente acerca de su objeto de estudio, adaptando nuevas tecnologías y produciendo maravillas nunca antes vistas.

Extracto del texto curatorial
«De árboles y hombres: la Naturaleza Humana»
de Sebastian Errazuriz, por Christian Larsen.

Con el apoyo de





De la serie
Naturaleza Humana.
Flores
2023
Impresión 3d en polvo









SEBASTIAN STUDIOS
NEW YORK

DE ÁRBOLES Y HOMBRES: LA NATURALEZA HUMANA DE SEBASTIÁN ERRÁZURIZ

POR CHRISTIAN LARSEN



Pág 166 – 167

Repisa rama

2023

Base en bronce fundido y cubierta en mármol

El concepto resulta clave en el arte de Sebastián Errázuriz. La infinidad de estrategias que utiliza para articular sus conceptos son un indicativo de que la idea es primordial en su proceso. Transfiere la inmediatez de su trabajo a través de notas Post-It. Sus listas se encuentran acompañadas de esbozos rápidos. Dibuja diagramas de Venn y otros elementos esquemáticos para organizar la información. Es como si hiciera aparecer ideas bajo su manga, tal como lo hacía Frank Lloyd Wright con sus edificios. Es decir, con bastante naturalidad perfecciona el concepto hasta convertirlo en una forma de arte.

Pero enmarcar a Sebastián Errázuriz como un artista conceptual sería erróneo. Son muchas las comparaciones que se hacen con Duchamp por su obvio y muy conocido legado. Incluso ha sido comparado con un artista como Joseph Kosuth, con su paradigmático trabajo "One and Three Chairs", pero aquella obra enunciada no logra situar en el mismo nivel el aspecto estético y la materialidad frente a lo conceptual. Siendo directo, la obra maestra de Kosuth es visualmente aburrida; una silla común, una foto común de una silla, una definición ordinaria de diccionario. Un claro ejemplo del frecuente olvido, o desprecio, del arte conceptual frente al aspecto estético, un acto que desmaterializa la propia obra de arte.

El trabajo de Errázuriz es enfático en la materialidad que usa, se deleita en la calidad y las características de la materia de la que dispone. Es más, en su trabajo, lo estético resulta absolutamente crucial. Un trabajo como "Crucifixion Popsicle" (2012) comunica inmediatamente su perversa idea, la sangre de Cristo como una primera comunión pop-art producida de manera masiva: manchas de vino para un baño de sangre en el Cristo impreso sobre el palito de paleta que tiene forma de cruz. Errázuriz llevó las paletas a las masas católicas para completar la transubstanciación del vino a sangre, y las sirvió en una galería de arte para comparar el evento con un sacramento.



Materiales, forma, estética y uso armonizan modestamente para ejecutar y materializar la idea. Esta maestría en la coordinación entre lo material, la intención y la *restricción* es el talento de un diseñador. Los diseñadores se responsabilizan en su diálogo con el público, incluso se ponen a su disposición. Pero un artista no sirve a nadie salvo a sí mismo. En cierta manera, Errázuriz comparte la precisión de un diseñador gráfico. Como poéticamente lo expresó el gran maestro A. M. Cassandre, el poder para comunicar de un artista o un diseñador debe ser como el de una flecha penetrando el ojo del espectador, debe ser de potente inmediatez, incluso violenta.

Semánticamente, plantear la delgada línea entre diseñador o artista no resulta interesante, y menos en el caso de un talento como el de Errázuriz, quién hábilmente se desplaza entre los dos mundos. Sin embargo, la pregunta resuena con obstinación. Las transgresiones transdisciplinares de Errázuriz son solo una de las muchas espinas que molestan a aquellos que necesitan clasificarlo y categorizarlo para una audiencia específica o para un mercado comercial. Es polémico, de ahí sus muchos admiradores y detractores. Su carácter directo en Instagram puede hacer que se perciba como alguien confiado o arrogante, didáctico o pedante, brillante o básico. A veces es llamado travieso o provocativo, «un bufón con un lado oscuro», «mitad un alegre bromista, mitad un melancólico poeta oscuro». Errázuriz disfruta de la controversia que le abre camino a través de debates públicos con respetadas figuras públicas. Más combustible para el fuego que lanza su estudio al estrellato.

Este breve ensayo de catálogo acompaña *Naturaleza Humana*, una exhibición que se enfoca en el singular y continuo cuerpo de trabajo de Errázuriz, sus metódicas investigaciones y persistente preocupación creativa. Durante años, Errázuriz se ha ocupado de los árboles y el material primario que deriva de estos, la madera. Su acercamiento y la lógica de sus procesos dilucidan precisamente el por qué su obra requiere de nuestra atención.

Puede que Errázuriz no conciba su trabajo como una obsesión por los árboles. Desde su punto de vista, se trata de volver a los principios básicos —estrategia favorita de los científicos, arquitectos y diseñadores—, la base invisible por la que se conoce una cosa, irreducible en nuestro entendimiento. El proceso debe llevarse consigo cualquier prejuicio o supuesto atado al objeto en cuestión. Errázuriz ha descrito su trabajo como una reinterpretación de cosas ya existentes. Su explicación se percibe sumamente humilde, pues se niega a reconocer su propia genialidad en innovación e invención. Volviendo a los principios básicos, Errázuriz se pregunta ¿qué es una mesa de madera?, ¿cómo podría retornar aquella idea a las premisas más sencillas posibles? Madera: un árbol en sí mismo que hasta ahora no ha sido mediado por ninguna intervención humana.

¿Puede una mesa de madera ser simplemente un árbol?

Como sugiere el título *Naturaleza Humana*, el trabajo en esta exhibición examina la naturaleza no como un frívolo objetivo científico, sino como algo entendido y procesado a través de las facultades humanas. Naturaleza como un producto humano. La expresión "naturaleza humana" funciona acá de esta manera: el instinto humano por crear. Es absurda la centenaria división humano/naturaleza, sobre todo cuando vivimos en tiempos que nos exhortan a no vernos como seres separados de lo natural, sino como una especie integrada de manera holística a esta Nave espacial terrestre que es ecológicamente vasta y diversa.

El árbol es una fuente de inspiración artística, la más primitiva representación encontrada en las pinturas de las cavernas. Desde nuestros primeros pasos, los humanos hemos dependido de los árboles, hemos evolucionado en una relación íntima y simbiótica con ellos. Errázuriz ha trabajado con diversas fuentes en su investigación acerca del rol del árbol en la historia de los objetos y las artes. Los bonsái resultan ser la última manipulación de un árbol, el árbol entendido como el arte en sí mismo. Formar un bonsái requiere muchos años de colaboración naturaleza-humano, una llamada y una respuesta lenta, un diálogo entre las necesidades propias del árbol y lo que el humano le demanda.

Las pinturas japonesas en pergamino muestran la esencia del árbol en la mente, la idealización humana de un árbol, de la misma manera que un niño dibuja un árbol. No son estudios o réplicas de lo real. La pintura en pergamino y el dibujo del niño son invenciones que requieren de una detallada y cuidadosa percepción del detalle para sugerir realismo, pero al fin y al cabo, resultan siendo fabricaciones que confrontan nuestro básico sentido de belleza estructural y de poética espacial.

El árbol ocupa un lugar relevante en el arte contemporáneo, con Ugo Rondinone, Eija-Liisa Ahtila, Roxy Paine, Nacho Carbonell, Henrique Oliveira y muchos otros artistas que investigan el mismo suelo fértil que trabaja Errázuriz, pero que, en contraste, él desarrolla de manera totalmente divergente.

Naturaleza Humana, de Sebastián Errázuriz, se remonta a etapas tan tempranas como la niñez del artista, de donde rescata el recuerdo de una complicada enredadera que se ramificaba y enredaba en las paredes de su casa. Las lianas moldeaban grutas y refugios en donde Errázuriz guardaba sus trofeos y juguetes. Hace poco más de dos décadas, Errázuriz encontró una rama caída en la calle Bilbao de Santiago de Chile. La belleza estructural de aquella rama parecía no tener rival en ningún objeto de procedencia humana. La emoción de este encuentro con la perfección natural invocó el recuerdo de los gabinetes de curiosidades renacentistas. Estas tesorerías albergaban fascinantes *Naturalias* (artilugios) que inspiraron a artistas a competir con y en

contra de la naturaleza en una incansable búsqueda por la perfección formal. ¿Podría la humanidad crear un árbol más perfecto que el manzano o la higuera del Jardín del Edén? ¿Podríamos rivalizar con árboles legendarios como los norteamericanos Hyperión, Centurión, General Sherman o El Tule?

En Europa hemos visto a maestros como Palissy modelar sus cerámicas a partir de especímenes vivos de plantas y animales que recolectaba. Jamnitzer hizo lo mismo en sus milagrosas confecciones en oro. Tal vez solamente Bernini pudo acercarse un poco a igualar el toque creativo de la madre naturaleza con su Daphne, capturada en el momento metamórfico en donde se transfigura en un árbol de laurel buscando escapar del cortejo, indeseado, de Apolo. Este acercamiento, sin embargo, resulta sumamente eurocéntrico, grandioso, totalmente barroco, quizá muy en línea con la ambición de Errázuriz, pero Errázuriz también es chileno, y la humildad de un árbol vernacular de la vida michoacana puede también encajar en su idea de belleza antropomórfica de un árbol.

Del objeto encontrado, al estilo Duchamp, hasta el objeto fabricado al estilo "fresado robótico", Errázuriz ha sido pionero en el planteamiento de un camino de investigación de los árboles y la madera como materia prima en la concepción de formas y procesos. Errázuriz produce dibujos que resultan más que simples artefactos que acompañan el proceso de crear una escultura. Elusivos y poéticos, sus dibujos plantean preguntas en vez de ofrecer respuestas. Primero aparecen siluetas materializadas en carboncillo y tinta, con una belleza natural y una fluidez inigualables en las líneas y el sombreado. Pero en un segundo vistazo se nos revelan algunas verdades digitales, masas volumétricas y moldeado de superficies. ¿Son estos estudios de ramas reales o son un completo artificio? ¿Son los rastros de la mano de Errázuriz o son el dictado de sus ojos y su mente? De hecho, se trata de escaneos 3D de ramas reales que han sido "podadas digitalmente" y reestructuradas para luego ser deconstruidas hasta sus soportes mínimos para que sirvan como el plano de una impresión 3D.

La Mesa de Café Bilbao revela al señor Frankenstein en su oficio: talla, corta, cose varios segmentos de verdaderas ramas de madera y luego llena las ranuras con masilla vegetal para crear una pieza idealizada de un árbol. Este producto sirve luego para traducir la forma en bronce. La verdad se revela en mayor medida en la consola Bilbao. Ahora vemos un robot de fresado CNC cortando la superficie y la forma general de una rama, la cual ha sido compuesta por piezas sólidas de madera unidas para describirla. En este cuerpo de trabajo podemos apreciar la mente de Errázuriz en marcha, inquietante e inagotable, preguntándose constantemente acerca de su sujeto de estudio, adoptando nuevas tecnologías y produciendo maravillas nunca antes vistas.

SEBASTIÁN ERRÁZURIZ: UN ARTISTA EN BUSCA DE LA VERDAD

POR CRISTINA ESGUERRA MIRANDA

Sebastián Errázuriz comenzó su formación como artista desde muy pequeño. Aprendió a dibujar en las hojas desechadas por su padre, quien entonces escribía su tesis de doctorado en filosofía sobre cómo enseñar arte. “No escogí ser artista, me tocó”, dice. El ambiente artístico en el que creció le inculcó y le hizo entender el rigor detrás de la creatividad y la expresión artística; esto lo llevó a abordar y desarrollar su oficio de manera científica.

El chileno —radicado en Nueva York— concibe al artista como una especie de chef en completo control de la receta que está preparando. Cada una de sus obras nace de una idea pensada hasta el cansancio; analizada y trabajada desde múltiples ángulos para entender todas las sutilezas de la pieza en desarrollo. La mesa que abre la exposición *Naturaleza humana* en NC ARTE, por ejemplo, viene de una investigación que duró años y le implicó la difícil tarea de concebir un estilo de mesa que no hubiese sido fabricado antes. El resultado del estudio es un ejemplar único que deja lucir la forma natural de un árbol y usa sus ramas y raíces para soportar el vidrio.

El proceso creativo de Errázuriz es exigente. Le implica estar retándose constantemente, buscando ideas innovadoras y afinando hasta los detalles casi imperceptibles de sus obras. Esa tendencia perfeccionista tiene un componente filosófico. A través de su arte y sus proyectos de diseño, el chileno procura reflejar lo trascendente e invitar al espectador a observar con cuidado, formular preguntas e intentar comprender mejor el por qué de las cosas. “El arte debería ayudarnos a entender más profundamente la sociedad y la realidad. Para ello, por momentos debería ser un espejo, luego convertirse en un lente o un telescopio. Debe mostrarnos lo macro, pero también los pequeños detalles”, explica.

Las piezas que componen *Naturaleza humana* hacen al espectador fijarse y admirar la milimétrica precisión que alcanza hoy el arte gracias a la tecnología, y al mismo tiempo le evocan la poética belleza de las formas de la naturaleza. Esa innovadora manera de diseñar y presentar objetos de nuestra cotidianidad (mesas, flores, repisas) lleva al espectador a pensarlos de manera de distinta, y ver su alrededor con nuevos ojos.

En la siguiente entrevista, el artista y diseñador chileno profundiza en su proceso creativo y en su visión del arte y el diseño.

Eres artista, pero también diseñador. ¿Cuál es la diferencia entre los dos?

El diseño, en primer lugar, debe cumplir funciones cuantificables y medibles muy claras. El arte, en cambio, está más relacionado con temas existenciales, simbólicos, emocionales. Esto, sin embargo, no quiere decir que un objeto no pueda ser ambos, es decir, que el arte no pueda ser diseñado. El tema es que como sociedad estamos acostumbrados a ver el diseño como parte de la industria de producción masiva.

Tu trabajo como artista y diseñador revela un profundo interés en el ejercicio de volver a pensar los objetos que nos rodean. *Mesa de árbol* (2008), expuesta en NC ARTE, por ejemplo, es un diseño que crea un estilo de mesa completamente nuevo, y *Taza para dos* (1998) resulta innovador al dividir una taza en dos, y sugerir una experiencia ligeramente distinta con este objeto cotidiano.

Hay algo bello en ese gesto —por momentos básico— de reimaginar el diseño. Como decía, la función de este último es más práctica e inmediata, menos simbólica y existencial que la del arte. Sin embargo, cuestionar los objetos del día a día nos ayuda a estar en un estado de constante alerta y reflexión; un estado de mayor consciencia en el que entendemos la sabiduría acumulada en los objetos que nos rodean, y a la vez nos damos cuenta de que no hay una única opción, sino infinitas soluciones y perspectivas. Por eso es importante inculcar la práctica de volver a mirar. Nos hace más conscientes de nuestro paso por la vida.

¿Cómo te entrenas en el ejercicio de volver a mirar? ¿Cómo es tu proceso creativo?

Los fisiculturistas suelen utilizar la expresión “romper el músculo” para referirse a su proceso de fortalecimiento, y dicen que también es importante “sorprenderlo”. No pueden hacer siempre los mismos ejercicios porque el músculo se acostumbra. Yo hago algo semejante: constantemente estoy tratando de empujarme; me pongo trampas, busco desafíos y dificultades para sorprenderme.

Es un proceso disciplinado. Por ejemplo, como parte de la exposición *Naturaleza humana*, en el segundo piso de NC ARTE se exhibe un muro con



varios de mis bocetos. Ese muro podría compararse con una cava de vino. Las ideas representadas en cada boceto deben esperar. No trabajo con ideas que se me acaban de ocurrir; lo encuentro poco disciplinado. Se requiere tiempo y distancia para revisarlas y editarlas. Mirar una y otra vez a ver si capturan y reflejan algo de verdad.

Cuando tengo una idea que vale la pena reproducir, trato de darle fuerza y elegancia. Para ello, oigo música. Hay piezas de Bach que para mí son la expresión de lo sublime, y me encanta reventarme las orejas con ellas tratando de escarbar en la oscuridad, viendo cómo hago para que la obra sea un poco más elegante, más sutil, más refinada. Ese proceso se complementa buscando darle fuerza. Oigo canciones de rock pesado que para mí son la máxima representación de la fuerza, la rabia y la energía mientras trabajo en la pieza. Sumo fuerza y elegancia casi como si fuera un chef que pone un poco de sal y de pimienta para aumentar y sacar los sabores.

¿Hay en tu proceso creativo una búsqueda de perfección?

Al final, la perfección es la verdad. Los matemáticos y los físicos teóricos a veces se preguntan si sus leyes y fórmulas son creadas o descubiertas, si hacen parte de la naturaleza o son herramientas armadas por las personas para tratar de interpretarla.

En cada obra yo trato de reflejar al máximo la verdad. Sin embargo, siempre me doy cuenta de las limitaciones de la pieza y siento que deja de tener la dignidad que debería.

En tu opinión, ¿existe una correlación entre verdad y belleza?

Miro menos la belleza cuya función es decorativa; por ejemplo, la caligrafía que hace bellas las palabras. Resulta innecesaria si cada palabra en sí misma es bellísima, y si la forma en que son ordenadas construye frases hermosas. Yo trato de eliminar todo lo decorativo. Cada obra tiene una idea que debe ser presentada con la máxima precisión y elegancia; debe mostrar su esencia.

Explicaré más a profundidad con un ejemplo: suele decirse que los esquimales tienen 30 palabras para referirse al blanco. Encuentro algo bello en esa idea de que un grupo de personas especializadas en un tema logran verlo con más precisión, y, por tanto, percibir más variaciones. Trasladando esto al campo del arte, a mí me interesa la estética en la medida en que es una representación más precisa de lo que quiero decir. La decoración simplemente genera ruido.

Tu visión del arte es distinta al imaginario común. Concibes la creatividad como medible y el arte como una ciencia que se puede avanzar. ¿Por qué?

Así como se pueden entrenar la capacidad de expresión y las técnicas de composición, también se puede entrenar la creatividad; se puede aprender a pensar de manera distinta y desarrollar un mayor porcentaje de ideas creativas.

Estoy convencido de que la creatividad y el arte son entrenables, y, por lo mismo, medibles.

Sin embargo, como sociedad, tras el desarrollo del expresionismo y la cámara fotográfica, dejamos de exigirle al arte que fuera una representación exacta de la realidad. Pasamos entonces a una versión más romántica de la *bohème* en la que el arte es una expresión del alma, de nuestro ser interior. Creemos que la abstracción puede tener un mayor valor que la técnica misma, y a menudo perdemos esa parte medible. Estamos dispuestos a entregarle un nivel de misterio y ambigüedad que no es real. Debemos volver a considerarlo una ciencia.

¿Cuál es el papel del arte en la sociedad?

El arte busca reflejar nuestra identidad y ayudarnos a ver lo que a menudo pasa desapercibido. Es como un espejo que nos lleva a ver otros aspectos de nuestra verdad, y, por tanto, a entendernos mejor. Cada artista genera un espejo distinto.

¿Qué hay detrás de las obras de Naturaleza humana?

Hace poco aprendí una nueva palabra, *haiku*. Es un tipo de poesía japonesa con unas reglas muy específicas¹. Para mí, esta exposición hace parte de una serie de ejercicios dentro del diseño/arte como si se tratara de un *haiku*. Naturalmente, hay una serie de reglas, por ejemplo: los objetos deben ser funcionales y a la vez tener el componente simbólico de las artes. Llevo unos 15 o 20 años en esa investigación, que partió de un interrogante sobre cómo diseñar un nuevo estilo de mesa. Pensé en qué pasaría si tumbo un árbol y, aprovechando que las raíces son casi tan grandes como las ramas, simplemente le pongo un vidrio encima y celebro las formas de la naturaleza, que son mucho más bellas de lo que yo hubiera podido diseñar arbitrariamente.

Fue difícil llegar a la idea de un estilo de mesa que no hubiese sido construida, y a eso se sumó la necesidad de negociar esa idea con unos requerimientos técnicos para que fuera funcional. Empecé a buscar árboles suficientemente grandes y fuertes para aguantar el peso. La búsqueda duró dos años, y como no encontré el perfecto me vi obligado a transformar uno. Empecé a quitarle ciertas ramas y a tallar otras. Estando en ese proceso decidí hacerlo todo: tallar el árbol perfecto de un bloque de madera. Luego me pregunté qué pasaría si lo tallaban robots y llegábamos a niveles de precisión similares a los de la naturaleza. Después pensé en imprimirlo en 3D y hacer una escultura

¹ (Nota de la entrevistadora) Los haiku son poemas breves. Están compuestos por 17 sílabas y se escriben en tres versos. Suelen reflejar escenas de la naturaleza o de la vida cotidiana. El poeta de haiku escribe como un espectador de la vida que acontece a su alrededor.

en bronce, un material clásico. La última etapa de la investigación de estos *haiku* se ve en la exposición.

¿Cuál fue el proceso detrás de la colección de flores silvestres exhibidas?

La investigación de las flores, al igual que la de los árboles, hace parte de un proyecto amplio que deriva en múltiples piezas y colecciones. Elegí imprimir estas obras en polvo porque la técnica permite desarrollar esculturas con un altísimo nivel de detalle. El proceso se realiza en una especie de contenedor de polvo en el que un láser va solidificando ciertos puntos. Ese ejercicio también tiene una belleza metafórica: las flores van saliendo del polvo. Es interesante pensar que estamos creando réplicas de flores silvestres que crecen desde el polvo o la tierra sin mayores nutrientes o cuidados.

Esa descripción me hace pensar en las veces que has hablado sobre tu obsesión con la muerte. ¿Cómo se refleja en tu arte?

De distintas maneras. Por ejemplo, no le tengo mucho cariño a mis obras. La suma de todas es más importante que cada una de ellas. Siento que estoy generando una especie de pequeño *Larousse* ilustrado, una enciclopedia en la que se ve cómo a lo largo de mi vida me he dedicado a reimaginar (no rediseñar y no redecorar) todo lo que estamos acostumbrados a ver. Cada pieza tiene en sí misma un valor, pero el aporte más grande y complejo se va a entender cuando muera; ahí se va a medir. Entonces, hay una decisión consciente de generar un cuerpo de trabajo —compuesto por muchas pequeñas obras—, que pueda ser entendido por su totalidad. Esa gran obra va a ser una invitación a desarrollar el hábito de volver a mirar.

Desarrollar esa destreza se vuelve particularmente importante en épocas de cambios de paradigma como la que atraviesa el mundo. ¿Profundiza eso el impacto de arte?

Tal vez estemos en medio de la revolución del conocimiento y la inteligencia más importante de la historia de la humanidad, por cuenta de la inteligencia artificial. Por ejemplo, hoy la vemos entrando rápidamente en las áreas creativas, y ese cambio nos lleva a cuestionarnos nuevamente qué es importante en ese campo. Quizá una artista como Yayoi Kusama, que dedicó su vida a generar una marca recordable, deje de ser tan importante en tiempos en que la tecnología permite hacer obras de arte que parecen hechas por ella.

Quizá el tipo de investigaciones a las que he dedicado toda mi vida, por casualidad resulten más interesantes porque están relacionadas con la búsqueda de ideas originales, algo que la inteligencia artificial aún no ha terminado de solucionar. Creo que habrá un enfoque en el valor de las ideas y la capacidad de pensar volviendo a partir de cero.



OF TREES AND MEN: SEBASTIAN ERRAZURIZ'S HUMAN NATURE

By Christian Larsen

Concept is key to Sebastian Errazuriz's art. His multiple strategies for articulating his concepts all indicate the primacy of the idea to his process. He transfers the immediacy of his thought to Post-It notes. He makes bullet point lists accompanied by quickly penned illustrations. He draws Venn diagrams and other visual schematics to organize information. He shakes ideas out from his sleeve like Frank Lloyd Wright shook buildings out from his. That is to say, with such natural ease, he perfects it to an art form.

But to say Sebastian Errazuriz is a conceptual artist would be misleading. Comparisons to Duchamp abound, an obvious and appropriate lineage. Even an artist like Joseph Kosuth with his seminal work *One and Three Chairs* would be a likely candidate for comparison, if that work privileged materiality and aesthetic as much as it does the work's underlying concept. To be blunt, Kosuth's masterpiece is visually boring. An average chair, an average photo of a chair, a rote dictionary definition. Conceptual art often disregards and even disdains aesthetic. It desmaterializes the work itself.

Errazuriz's work is hyper-material, luxuriating in the quality and character of the matter at and in hand. Moreover, aesthetics are absolutely crucial to his work's success. A work like *Crucifixion Popsicle* (2012) communicates immediately its perverse idea, the blood of Christ as a pop art mass-produced holy communion, leaving a wine-stained bloodbath on the imprinted Christ on his cross-shaped popsicle stick. Errazuriz took the popsicles to catholic mass to complete their transubstantiation from wine to blood, and served them at an art gallery opening to liken the event to a kind of sacrament. Materials, form, aesthetic and use effortlessly harmonize to execute and convey the idea. This coordination and mastery of materials, intention, and constraint is the talent of a designer. Designers hold themselves responsible in their dialogue with a public, even serving them. An artist need not serve anyone but themselves. In a certain manner, Errazuriz shares the target precision of a graphic designer. The great master A.M Cassandre poetically rendered the idea as an arrow struck through the eye of the viewer, such should be the potent immediacy, even violence, of an artist's (or designer's) power to communicate.

Semantically splitting hairs between terms like designer or artist is not in itself interesting, least of all in the case of a talent such as Errazuriz, who straddles both worlds seemingly effortlessly. Yet the question keeps raising its stubborn head. Errazuriz's

trans-disciplinary transgressions are just one more thorn in the side of those who need to tidily label and categorize him for the sake of a specific audience or commercial market. He is polemical, with as many haters as admirers. His outspoken persona on Instagram could be perceived as alternately confident or arrogant, didactic or pedantic, brilliant or base. He's often called playful and provocative, a "joker with a dark side," a "half merry prankster, half brooding death-poet." He enjoys a vigorous argument, dueling his way through a number of heated public debates with well-known figures. More fuel to the fire, further launching his studio to stardom.

This brief catalogue essay accompanies *Human Nature*, an exhibition focused on a singular continuous body of Errazuriz's work, his decades-long methodic research and abiding creative preoccupation with trees and the principle material derived from them, wood. By focusing on this one body of work, Errazuriz's thinking and approach become clear, elucidating precisely why his work deserves our attention.

Errazuriz may not see his work as an obsession with trees per se. In his own view, he returns to first principles—a favorite strategy of scientists, architects, and designers—the indivisible basis from which a thing is known, irreducible in our understanding. The process is meant to wash away any prejudices or previous assumptions attached to the thing at hand. Errazuriz has described his work as a reinterpretation of things that already exist. His explanation feels overly humble, unwilling to acknowledge his own genius in invention and innovation. Returning to first principles, Errazuriz asked himself a question: what is a wood table? How could he take that idea back to the most basic assumption possible? Wood: a tree itself, as of yet unmediated by any human intervention. Could a wood table be simply a tree?

As the title *Human Nature* suggests, the work in this exhibition examines nature not as some cold scientific objective, but as understood and processed through human faculties. Nature as a human product. The words "human nature" function in another sense: the human instinct to create. It seems strange to bark up a dead tree such as the centuries-old human/nature divide, when we live in a time that encourages us not to see ourselves as separate from nature, but as one species integrated holistically into this ecologically vast and diverse Spaceship Earth.

The tree is an eternal wellspring of artistic inspiration, the earliest depictions found in cave paintings. From our first primitive steps, humans have depended on trees, evolving an intimate, symbiotic relationship. Errazuriz has mined many diverse sources in his research on the role of the tree in the history of objects and art. Bonsai might be the ultimate human manipulation of a tree, the tree itself as the art form. To make one requires many years of human-nature collaboration, a slow call and response, a dia-



logue between the tree's own needs and the human demands of it. Japanese scroll paintings visualize the essence of the tree in the mind's eye, the human idealization of a tree. Much the same way as a child's drawing of a tree. They are not studies or replications of the real. The scroll painting and the child's drawing are inventions that require close and careful perception of details to suggest the real, but in the end, total fabrications that fulfill our stripped-down sense of structural beauty and spatial poetics. The tree looms large as a subject in contemporary art, with Ugo Rondinone, Eija-Liisa Ahtila, Roxy Paine, Nacho Carbonell, Henrique Oliveira among many others investigating similar fertile ground as Errazuriz, though he continues his own unique investigations and experiments along a totally divergent path.

Errazuriz's *Human Nature* began as early as his childhood, from which he recalls memories of an intricate vine branching and entangling the walls of his house. The lianas offered grottos and shelves on which he would store his toys and trophies. Roughly two decades ago, Errazuriz found a single fallen branch on Bilbao Street in Santiago de Chile. The beauty of that branch as a perfect structure seemed to have no rival with anything human-made. The thrill of this encounter with natural perfection brings to mind the renaissance royal cabinets of curiosities. These treasuries housed fascinating naturalia that inspired artists to compete as rivals with and against nature in the relentless pursuit of formal perfection. Could humankind make a more perfect tree than the apple (or fig) tree in the Garden of Eden? Could we rival the legendary American big trees Hyperion, Centurion, General Sherman, or El Tule? In Europe, we have seen masters such as Palissy cast his ceramics from the live specimens of plants and animals he collected. Jamnitzer did the same in his miraculous gold confections. Maybe only Bernini comes close to matching Mother Nature's creative touch with his Daphne caught in the moment of her metamorphosis into a laurel tree as she escaped Apollo's unwanted advance. But this is so eurocentric and overly grand, total baroque. Which suits Errazuriz's ambition. But Errazuriz is also Chilean, and the humility of a vernacular Michoacán *árbol de la vida* would equally match his idea of a tree's anthropomorphic beauty.

From found object à la Duchamp to fabricated object à la robotic mill, Errazuriz has trailblazed an investigative path of trees and wood as a material. In conceiving the forms and process, Errazuriz produced drawings that are more than mere artifacts in the process of making the final sculptures. They are elusive and poetic. They pose questions rather than offer answers. The silhouettes first appear rendered in charcoal and ink, such is the natural grace and flow of the lines and shading. But closer inspection reveals some digital truths in volumetric massing and surface modeling. Are these studies of real branches or total artifice? Are there traces of Errazuriz's

hand here, or only his eye and mind? In fact these are 3D scans of real branches that have been digitally "pruned" and reworked structurally, then stripped down to the barest bones to serve as the blueprint for 3D printing.

The Bilbao Coffee Table reveals Dr. Frankenstein at work, carving and cutting up various segments of real wood branches then suturing and filling gaps with wood putty to create an idealized piece of tree. This then serves as the model for translating the form into bronze. The truth gets trickier with the Bilbao console. Now we see a CNC milling robot cutting away at the surface and form of the overall branch, which has been composed of solid pieces of lumber joined to give the overall shape of the branch. In this body of work we see Errazuriz's restless and inexhaustible mind at work, constantly asking more questions of his subject, taking on new technologies, and producing marvels no one before has ever seen.

SEBASTIAN ERRAZURIZ: AN ARTIST IN SEARCH OF TRUTH

By Cristina Esguerra Miranda

Sebastian Errazuriz began training as an artist at a very young age. He learned to draw on the pages his father discarded as he wrote his doctoral thesis in philosophy, which examined how art can be taught. “I didn’t choose to be an artist, I had to become one”, he says. The artistic environment he grew up in made him understand the rigor behind the creative process and artistic expression. Thus, he began to approach and develop his craft in a scientific way.

The New York-based Chilean conceives the artist as a kind of chef in complete control of the recipe he’s making. Each of his works comes from an idea that has been thought through to the point of exhaustion; analyzed and worked on from multiple angles to understand the subtleties of the piece being developed. The table that opens the exhibition *Human Nature* at NC ARTE, for example, is the result of years of research, enabling Errazuriz to achieve the difficult task of creating a new form of table that hadn’t been manufactured before. The result of this search is a unique piece that shows off a tree’s natural shape, using its branches and roots to support the glass top.

Errazuriz’s creative process is demanding. It involves him constantly challenging himself, looking for innovative ideas and refining even the almost imperceptible details of his works. This stride towards perfectionism has a philosophical component. Through his art and design projects, the Chilean seeks to reflect the transcendent, and invites viewers to carefully observe the world, ask questions, and try to comprehend why things are the way they are. “Art should help us understand both society and reality more deeply. To achieve this, at times it should be a mirror, and then become a lens or a telescope. It should show us the big picture, but also zoom into the small details,” he explains.

The artworks showcased in the *Human Nature* exhibit make viewers notice and admire the millimetric precision reached by today’s art thanks to technology, while evoking the poetic beauty of nature’s forms. This innovative way of designing and presenting objects of everyday life (tables, flowers, shelves) invites viewers to think about them in a different way, and see their surroundings with new eyes.

In the following interview, the Chilean artist and designer delves into his creative process, and his vision of art and design.

You are an artist, but also a designer. What is the difference between the two?

At its core, design must fulfill very clear quantifiable and measurable functions. Art, on the other hand, strides towards more existential, symbolic, and emotional themes. This, however, does not mean that an object cannot be both, that is, that art cannot be designed. The problem is that as a society we are used to thinking about design as part of an industry of mass production.

Your work as an artist and a designer reveals a deep interest in rethinking the objects around us. The artwork *Tree Table* (2008), exhibited at NC ARTE, for example, creates a completely new kind of table, and *Cup for Two* (1998) is innovative as it splits a cup in half, suggesting a slightly different experience with this everyday object.

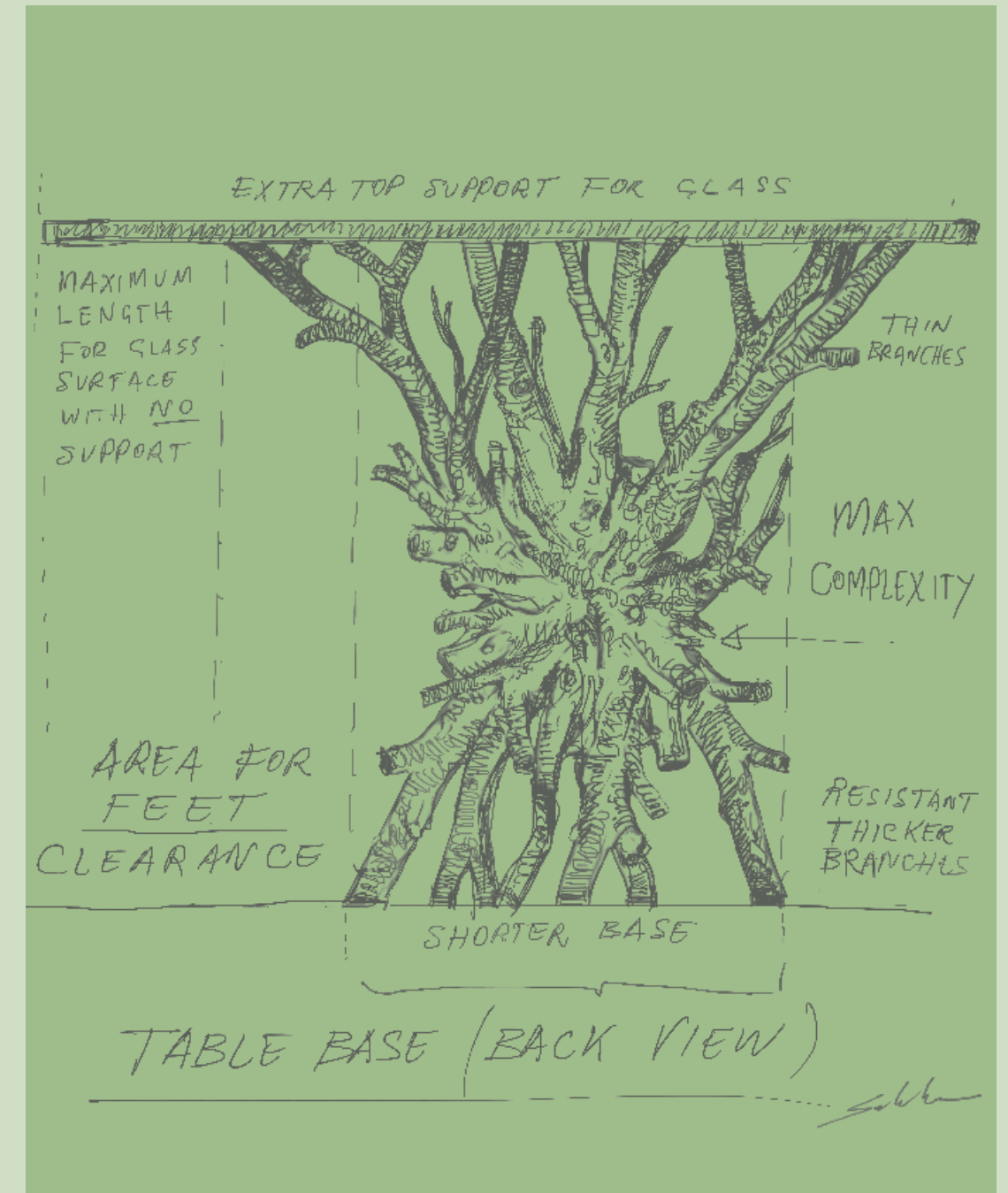
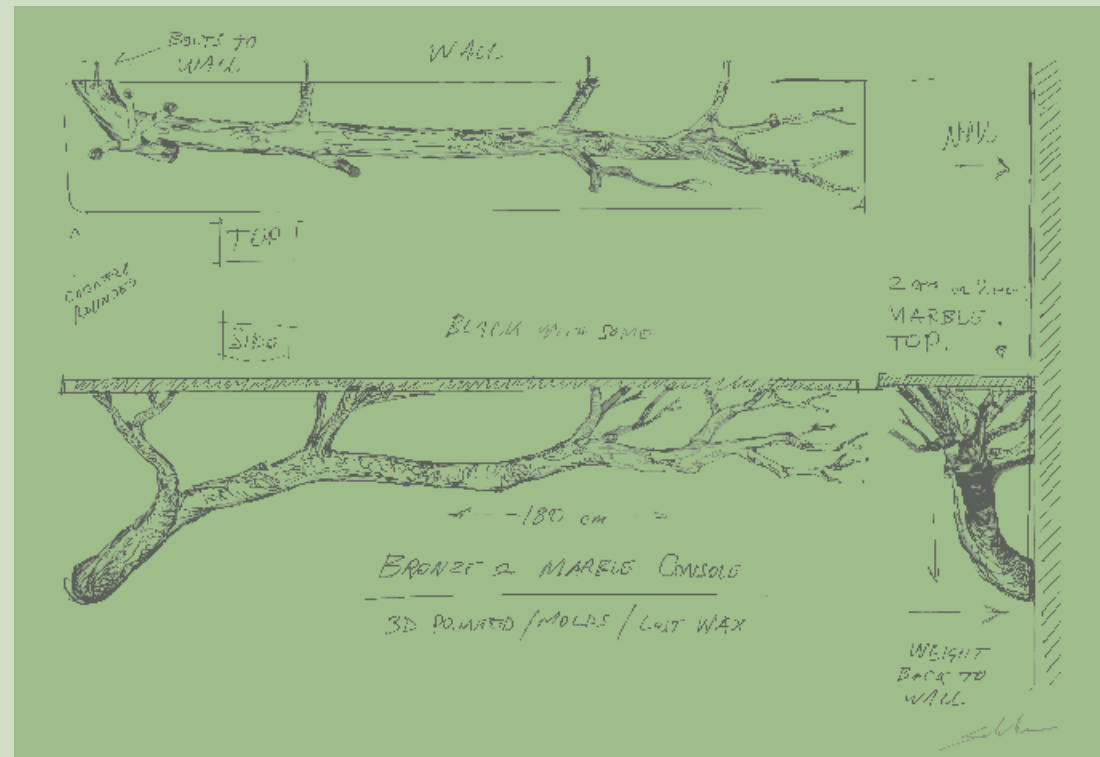
There is something beautiful about this gesture —basic at times— of reimagining a design we’re used to. As I said, design’s function is more practical and immediate, less symbolic and existential than that of art. However, questioning everyday objects helps us be in a state of constant alertness and reflection; a state of greater awareness in which we understand the wisdom accumulated in the objects around us, while at the same time realizing there’s not only one option, but infinite solutions and perspectives. This is why it’s important to teach the habit of looking again. It makes us more aware of our passage through life.

How do you train yourself to develop the habit of looking again? What is your creative process like?

Bodybuilders often use the expression “breaking the muscle” to speak of their strengthening process. They also say it’s important to “surprise” it. This means, they can’t always do the same exercises because muscles get used to them. I do something similar: I’m constantly trying to push myself; I set myself traps, I look for challenges and difficulties to surprise myself.

It’s a disciplined process. To give an example, on the second floor of the *Human Nature* exhibition at NC ARTE there is a wall with several of my sketches. That wall could be compared to a wine cellar. The ideas represented in each sketch must wait. I don’t work with ideas I just came up with; I find it undisciplined. It takes time and distance to review and edit them. To look again and again and see if they actually capture and reflect an aspect of truth.

When I have an idea worth developing, I try to give it strength and elegance. I do so by listening to music. There are pieces by Bach which for me are the expression of the sublime, and I love to flood my ears with them as I try to dig into the darkness, and see how I can make the work a little more elegant, more subtle, more refined. The process



is complemented by then raising the artwork's strength. Thus, as I work on the piece, I listen to heavy rock songs which for me are the ultimate representation of strength, rage and energy. I add strength and elegance almost as if I were a chef putting a little salt and pepper to enhance and bring out the flavors.

Is there a quest for perfection in your creative process?

In the end, perfection is truth. Mathematicians and theoretical physicists sometimes wonder if their laws and formulas are created or discovered, if they are part of nature or, rather, tools assembled by people to try to interpret it.

In each work I try to reflect the truth as much as possible. However, I always realize the artwork's limitations and feel it no longer has the dignity it should.

In your opinion, is there a correlation between truth and beauty?

I look less at beauty whose function is decorative; for example, a calligraphy that makes words beautiful. It's unnecessary if each word in itself is beautiful, and if they're arranged in a way that builds beautiful sentences. I try to eliminate everything decorative. Each work has an idea that must be presented with the utmost precision and elegance; it must show its essence.

I will explain further with an example: it is often said that Eskimos have 30 words for "white". I find something beautiful in the idea that a group of people specialized in a given subject learn to perceive it more precisely, and, therefore, are able to see more variations. Taking this example into the field of art, I'm interested in aesthetics as a more accurate representation of what I want to say. Decoration simply makes noise.

Your vision of art is different from the consensus. You conceive creativity as measurable and art as a science that can be advanced. Why?

Just as you can train your techniques of expression and composition, you can also train creativity; you can learn to think differently and develop a higher percentage of creative ideas. I am convinced that creativity and art can be trained, and therefore measured.

However, as a society, after the development of expressionism and photography, we stopped demanding that art be an accurate representation of reality. Instead, we moved to a more romantic version of the *bohème* in which art is an expression of the soul, of our inner being. We believe that abstraction can have a greater value than technique itself, and thus we often lose its measurable component. We're willing to give art a level of mystery and ambiguity that's not real. We must go back to considering it a science.

What is art's role in society?

Art seeks to reflect our identity and help us see what often goes unnoticed. It is like a mirror that makes us see other aspects of our truth, and, therefore, understand ourselves better. Each artist creates a different kind of mirror.

What was the process behind the artworks showcased in the *Human Nature* exhibition?

I recently learned a new word, *haiku*. It's a type of Japanese poetry with very specific rules¹. For me, this exhibition is part of a series of exercises within design/art, created as if they were a *haiku*. Naturally, I had to follow a series of rules, for example: the objects had to be functional, and at the same time have the symbolic component of an artwork. I've been researching this for about 15 or 20 years. The process began with a question about how to design a completely new kind of table. I thought about what would happen if I tipped over a tree and, taking advantage of the fact the roots and the branches are almost as wide, I simply put a glass on top of them and celebrate nature's forms, which are much more beautiful than what I could have designed arbitrarily.

It was difficult to come up with the idea of a kind of table that hadn't been built before, yet still fit the technical requirements to make it functional. I began looking for trees large and strong enough to support the weight of the glass top. The search lasted two years, and since I couldn't find the perfect tree, I had to transform one. I began to remove certain branches and carve others. In the process I decided to start from scratch, and carve the perfect tree out of a block of wood. Then I wondered what would happen if robots did the carving, reaching levels of precision similar to those of nature. Then I thought about printing it in 3D, and making a sculpture in a classic material like bronze. The last stage of this *haiku* type research can be seen in the exhibition.

What was the process behind the collection of wildflowers exhibited?

The research behind the flowers, like that of the trees, is part of a larger project which translated into multiple pieces and collections. I chose to print these works out of dust because the technique allows me to develop sculptures with a very high level of detail. The process is carried out in a kind of dust container in which a laser solidifies certain parts. This exercise has a metaphorical beauty to it: the flowers are being created out of dust. It is interesting to think

¹ (Interviewer's note) Haiku are short poems. They are composed of 17 syllables and are written in three lines. They usually reflect scenes from nature or everyday life. Haiku poets write as spectators of the life happening around them.

that we are making replicas of wildflowers that grow out of dust or soil without the need for nutrients or care.

That description makes me think of the times you've talked about your obsession with death. How does it come up in your art?

In different ways. For example, I'm not very fond of my works. The sum of all of them is more important than each one. I feel I'm creating a kind of small illustrated *Larousse*, an encyclopedia in which you can see how I've dedicated my life to reimagining (not redesigning and not redecorating) everyday things. Each piece has a value in itself, but the greatest and most complex contribution will be understood when I die. Then, my work will be measured. So, there is a conscious decision to create a body of work—composed of many small artworks—that can be understood as a whole. The sum of my work will be an invitation to develop the habit of looking at things again.

Acquiring this skill is particularly important in times of paradigm shifts like the one our world is currently going through. Does this deepen the impact of your art?

Due to artificial intelligence, we may be amid the most important revolution in knowledge and intelligence in the history of mankind. For example, today we see this technology rapidly spreading through the creative sectors. This shift is making us question, once again, what we find important about this field of work. Perhaps an artist like Yayoi Kusama, who dedicated her life to creating a memorable brand, will no longer be so important in a time when technology makes it possible to create works of art which seem to be hers.

Perhaps the kind of research I've dedicated my life to, just by chance will turn out to be more interesting because it delves into the search for original ideas, something that artificial intelligence has not yet finished solving. I think we'll focus more on the value of ideas and the ability to think from scratch.

Sebastián Errázuriz
(Santiago de Chile, 1977)

Artista, diseñador, activista y emprendedor chileno radicado en Nueva York.

Borrando los límites entre el arte, el diseño y la tecnología, la obra de Errazuriz siempre sorprende e invita al espectador a volver a mirar realidades y objetos ocultos a simple vista. Su obsesión por la perfección se traduce en obras cuya metodología y complejidad conceptual es igualmente traducida a una ejecución y fabricación del mas alto nivel.

Celebrado por la crítica internacional, su obra ha sido exhibida en más de 100 exposiciones e incorporada en colecciones privadas y de museos alrededor del mundo.

Errazuriz regularmente desarrolla colecciones de diseño limitado para galerías internacionales como David Gill en Londres y R & Co en Nueva York. Sus instalaciones de arte publico han sido expuestas en Times Square y el New Museum. A su vez es invitado a crear colaboraciones con marcas de lujo como los relojes Audemars Piguet y la marca automotriz Genesis.

En paralelo a su obra como artista y diseñador, es fundador y CEO de un pequeño tech startup basado en San Francisco US que busca crear herramientas digitales para democratizar el futuro de la creación artística.

Artist, designer, activist, and Chilean entrepreneur based in New York.

Blurring the boundaries between art, design, and technology, Errazuriz's work always surprises and invites the viewer to look again at realities and objects hidden in plain sight. His obsession with perfection translates into works whose methodology and conceptual complexity are equally matched by their execution and manufacturing at the highest level.

Celebrated by the international critics, his work has been exhibited in over 100 shows and incorporated into private collections and museums worldwide.

Errazuriz regularly develops limited design collections for international galleries such as David Gill in London and R & Co in New York. His public art installations have been showcased in Times Square and the New Museum. He is also invited to create collaborations with luxury brands like Audemars Piguet watches and the automotive brand Genesis.

In parallel to his work as an artist and designer, he is the founder and CEO of a small tech startup based in San Francisco, US, which aims to create digital tools to democratize the future of artistic creation.



PROYECTO EDUCATIVO





Exposición Tejer la luz - Jorge Lizarazo
Sala educativa - Materioteca

Actualmente

Los museos de arte contemporáneo han experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años, tanto en términos de espacio físico como de programación. Este crecimiento se ha visto reflejado en la creación de nuevos espacios de exhibición y en la ampliación de la oferta de actividades culturales. En este sentido, el Museo de Arte Contemporáneo de Valencia se ha convertido en uno de los principales centros de referencia en el ámbito de la cultura contemporánea.



2012

Se inaugura el nuevo espacio de exhibición de la planta baja del Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.



2011

Se inaugura el nuevo espacio de exhibición de la planta baja del Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

2009



1997

Se inaugura el nuevo espacio de exhibición de la planta baja del Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

1986



1984

Se inaugura el nuevo espacio de exhibición de la planta baja del Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

1981

1964

Se inaugura el nuevo espacio de exhibición de la planta baja del Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

1961

Se inaugura el nuevo espacio de exhibición de la planta baja del Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

1958

Se inaugura el nuevo espacio de exhibición de la planta baja del Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.

1956

Se inaugura el nuevo espacio de exhibición de la planta baja del Museo de Arte Contemporáneo de Valencia.





Exposición POST NATURE
Sala educativa



DIÁLOGOS CON EL RÍO

Esta cartografía es una invitación a relacionarnos con el río, no sólo como el agua, sino como un nicho de encuentro de muchos seres, incluidos nosotros.





Exposición Templo del agua: Río Bogotá - Leonel Vásquez
Sala educativa





Exposición – Naturaleza Humana – Sebastián Errazuríz
Sala Educativa





ENTENDER LA RAÍZ PARA ECHAR A VOLAR. LA CONTINUIDAD DEL PROYECTO EDUCATIVO EN TIEMPOS DE CAMBIO.

POR CARIDAD BOTELLA

VIDA, INTERSECCIÓN, NATURALEZA

Esta es una historia acerca de la importancia de la mediación, no de la que se justifica a sí misma como práctica artística sino de la mediación al servicio de los demás, que abre mundos nuevos, desconocidos o nuevos re-encontrados. Este es un viaje por tiempos de cambio y de aprendizaje, de reajustes, de conquistas, idas y vueltas que tiene como hilo conductor el trabajo del Proyecto Educativo en NC ARTE durante el periodo 2022-2023 en el marco de las exposiciones *Tejer la luz* de Jorge Lizarazo (24.09.2022–25.02.2023), *POST NATURE: Quimeras de un nuevo mundo desde la IA* (30.03.2023–17.06.2023), *Templo del agua: río Bogotá* de Leonel Vásquez (26.08.2023–14.10.2023) y *Naturaleza Humana* de Sebastián Errazuriz (21.11.2023–17.02.2024).

Las instituciones son cuerpos vivos. A veces esto se olvida, fallamos en darnos cuenta de que son creadas, gestionadas, desarrolladas y habitadas por personas; tendemos a verlas como entidades sin alma. Cuanto más grande es la institución, menos humana se percibe. Esa vida que respira, sin importar su tamaño, constituye su memoria, su historia, la huella que deja a lo largo de su vida. Como todas las vidas, la institución va cambiando. El tiempo de existencia se convierte en un flujo de sueños, de ideas,



de visiones a largo plazo. NC ARTE es una institución pequeña, de escala humana, que ya durante la pandemia soñaba con un cambio. Los meses de cuarentena y el siguiente periodo extraño en el que estuvimos imbuídos, sirvieron de incubadora para lo que se dio a conocer al público en 2022: una programación de exposiciones que reflejara diálogos entre el arte, la arquitectura y el diseño. Este paso empezaba a dar respuesta a preguntas como ¿qué tipo de exposiciones son necesarias en Bogotá actualmente? ¿Qué hace del diseño o la arquitectura una forma de arte? ¿Qué encontramos en estas intersecciones? ¿Cómo podemos llegar a más tipos de público? ¿Qué otras instituciones están haciendo un trabajo similar a nivel internacional? Estas preguntas resuenan en primera persona del plural porque en esos momentos en los que estaban siendo elaboradas, yo era parte de ellas. Después, desde la distancia he podido seguir colaborando con algunos proyectos como *POST NATURE* y he sido testigo del crecimiento de la programación del Proyecto Educativo como curaduría pedagógica de cada exposición, confirmando que si bien el departamento fue pionero, hoy es, también, referente.

Cuestionar el lugar del *site specific* como ADN de la institución durante sus primeros 10 años de vida y mirar hacia otras disciplinas como el diseño y la arquitectura significa situarse en el lugar de la intersección, de los territorios grises, de las preguntas hacia la orilla de la certeza. El Proyecto Educativo, desde la mediación experimental y las premisas de investigación dirigidas a los tres cuerpos (físico, emocional y racional) ha sido tanto un polo a tierra como un par de alas para dicha transición entre disciplinas. ¿Por qué esta dicotomía de fuerzas contrarias? Porque es necesario entender las raíces para echar a volar. Por un lado, la educación informal y la formación de públicos a las que apuntan la mediación y la curaduría pedagógica son parte de la razón de ser de NC ARTE, como programa de la Fundación Neme; esto es independiente de la línea curatorial en cuanto que estamos en un espacio cultural y artístico. Por otro lado, tanto el arte, como el diseño, como la arquitectura, tienen un claro denominador común: los procesos de creación que nos llevan a entender el pensamiento creativo como algo intrínseco a la naturaleza del ser humano, idea central del Proyecto Educativo desde el inicio, a través de la cual el acercamiento al público ha sido siempre desde el hacer y desde el diálogo.

Son estas ideas de vida, intersección y naturaleza las que nos guían por la programación educativa de estas cuatro exposiciones.

PREGUNTAR, PROPONER, HACER. EL RE-NACIMIENTO DE UNA SALA EDUCATIVA.

Un cambio relevante que sucedió a partir de los nuevos intereses y preguntas hacia el diseño y la arquitectura fue la creación de una sala educativa entendida como un espacio museográfico para la exhibición del proceso creativo de los artistas y diseñadores en sala, que conectara con los públicos través de la experimentación; un espacio de contemplación, diálogo, reflexión y participación. La sala educativa se compone de un espacio de documentación para consultar publicaciones relevantes, una materioteca (biblioteca de materiales) y una sala de encuentro con gradas en las que el público puede sentarse ya sea para hablar, contemplar o para atender una charla o conversatorio. Este espacio está también pensado para activar el dispositivo de mediación que se diseña para cada exposición.

La curaduría de Lucrecia Piedrahita Tejer la luz del diseñador Jorge Lizarazo –quien dirige el estudio *Hechizoo*–, abordó la primera intersección de esta nueva etapa: diseño industrial, artesanía y tecnología. Esta exposición estrenó la *materioteca*, como biblioteca de materiales en los procesos de trabajo del estudio, caracterizado por experimentar con materiales no convencionales en técnicas de artesanía ancestral colombiana traducida a lenguajes contemporáneos del diseño industrial. Junto con una destacada materialidad estuvo la idea de la luz como componente esencial de la arquitectura modelada por los objetos que en el espacio se encuentran. Todo esto fue el mejor caldo de cultivo para una intensa programación de talleres, charlas y laboratorios –bajo la coordinación de Tatiana Benavides– la cual acercó especialmente al público universitario dentro de los programas de diseño. Ejemplo de esto son: el *Taller de tramas del hacer*, con el semillero de investigación pedagógica Bauhaus de la Universidad Nacional; el taller abierto *Al margen del patrón* que exploró la noción de patrón a través de distintos materiales; la charla *Hablando de saberes: Las historia de vidas tras los objetos* o el *Laboratorio de morfología* junto con estudiantes de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana e invitados de la Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo, entre otras actividades¹ que ayudaron a abrir la ventana de conocimiento hacia el mundo del diseño industrial, cruzado por la artesanía y el arte desde la reflexión, el diálogo y el hacer.

—
¹ Participaron en la programación de actividades educativas los siguientes invitados: Germán Gómez y Juliana Gutierrez del Centro de materiales Bogotá región de la Universidad Jorge Tadeo Lozano; Maritza Granados de la clase de Nuevos paradigmas del departamento de estética de la Universidad Javeriana; Mónica Zuluaga García de la Escuela de Artes y oficios Santo Domingo.

Esta exposición transformó el espacio radicalmente, aportó nuevos cruces de ideas y diálogos desde la materialidad novedosa de sus elementos; a este impulso se sumó la fuerza de los talleres, los laboratorio, las charlas y la energía de un nuevo público, señalando en la dirección correcta de esos sueños que había surgido años atrás imaginando un espacio para el arte y el diseño. Se confirmó que contar con un programa educativo dinámico que pregunta, propone y hace es clave para que la comunidad de una institución crezca y se nutra de sus propuestas.

El siguiente paso, ya entrado el 2023, supone un punto de reflexión en la sociedad del momento. Iniciamos el año con otra nueva realidad: la apertura de las inteligencias artificiales (IA) en plataformas como ChatGPT de la empresa OpenAI y la consecuente proliferación de plataformas de generación de textos, imágenes y otras herramientas que, con un *prompt* o instrucción son capaces de elaborar contenido alimentado por el entrenamiento de algoritmos programados por humanos pero con la perspectiva de una inteligencia propia. NC ARTE responde con la exposición *POST NATURE: Quimeras de un nuevo mundo desde la IA* (con curaduría de Rolando Carmona y Casa Hoffmann, en alianza con el Festival de la Imagen y la Universidad Jorge Tadeo Lozano), la cual reunió el trabajo de Grégory Chatonsky, Sofía Crespo, Violet Forest, Zach Blas y Jemima Wyman, artistas internacionales que realizan su obra trabajando con IA. En este grupo se observaron dos tendencias, una distópica, de mundos ajenos en los que no sabemos si tenemos cabida y la otra complaciente y cercana a una apertura a potenciar la creatividad y servir al humano en ese propósito. En mitad del zumbido que ocupaba las conversaciones de todo el mundo, esta exposición permitió hablar de un tema actual, difícil, asustador, que echa leña al fuego del imaginario apocalíptico en el que vivimos: el fin de la “realidad” como la entendemos, el fin del arte, de lo hecho a mano, el fin de la creatividad humana y muchos otros fines que nos pudimos imaginar durante la exposición.

Fui invitada a colaborar en el desarrollo de la curaduría pedagógica de esta exposición, donde sucedieron retos interesantes en el proceso de ideación de las actividades educativas. Destacaré dos en las que estuve involucrada: por un lado, después de *Tejer la luz*, la *materioteca* debía ser redefinida, ¿cómo hablar de materia si la exposición trataba sobre la creación desde lo intangible? ¿De qué procesos hablar en este caso si los artistas no estaban presentes? Junto con el equipo del Proyecto Educativo de NC ARTE abordamos la primera pregunta desde la materialidad de los aparatos en los cuales *sucede* la IA. Como una suerte de arqueología de medios, los cajones de la *materioteca* albergaron teclados, celulares antiguos, *boards* de computadores para poder ver las entrañas de la máquina. La segunda fue abordada desde una línea del tiempo que rastreó el interés del ser humano en crear IA desde comienzos del pasado siglo. Por último



el dispositivo de mediación consistió en una serie de pasos para entender cómo funciona una red neuronal básica que diera unas instrucciones para generar un *prompt* que después se pusiera en práctica en una plataforma de IA (para sorpresa del público que en su mayoría, nunca había tenido contacto con ninguna de ellas). Además de estos dispositivos de exploración del tema central de la exposición, se diseñó un foro cuya misión era abrir una variedad de perspectivas para poder aprender, dialogar y reflexionar acerca de la realidad de la IA, la que nos toca vivir. Algunas de estas charlas y conversatorios fueron: *¿Qué significa ser “humano” en la era de la IA?* por Mónica Reyes; *Acerbo expandido*, por Juaniko Moreno; *El poder de la data vs a la creación divina*, por Rolando Carmona, Ariel Muñoz y Carlos Guarnizo; *Danza y tecnología con Machine Learning*, por Camilo Nemocón o *Lo material y lo digital en el mundo de la IA* por D.A. Restrepo-Quevedo y Germán Eduardo Gómez Uribe, entre otras actividades como talleres de creación digital o performance de creación con código en vivo.²

Una de las preocupaciones que surgieron en *POST NATURE* fue precisamente la desmaterialización de la naturaleza, el alejamiento del mundo que nos rodea por depender de las quimeras generadas por un algoritmo. La exposición interdisciplinaria *Templo del agua: Río Bogotá* del artista Leonel Vásquez, con curaduría de Lisa Blackmore y la colaboración de la red entre—ríos, supuso un giro a esta idea ya que dio cuerpo y sonido al agua desde el lugar de lo simbólico. A partir de la combinación de algo tangible, —como lo son el agua y los instrumentos que forman parte de la instalación—, con algo intangible, —como lo es el sonido— se pudo evocar no solo la idea del Río Bogotá y la importancia que ha tenido históricamente, sino también imaginarios de toma de conciencia y reparación hacia él y hacia otros cuerpos de agua. Hoy, en mitad de una sequía causada por el fenómeno de El Niño, entendemos el proyecto *Templo del Agua* como una advertencia. En esta exposición, los visitantes interactuaron con el dispositivo de mediación “Diálogos con el río” consistente en una cartografía del Río Bogotá que fue creciendo con comentarios e intervenciones de los visitantes quienes pudieron expresar su relación con el agua, volviéndose así un lugar para lo afectivo y lo sensible.

La curaduría pedagógica de la exposición, a cargo de la coordinadora del Proyecto Educativo de NC ARTE, Ana María Espejo, generó una serie de charlas y talleres que abrió la exposición, y por ende la institución, a una multiplicidad de personas y dis-

2 Los invitados a realizar actividades en esta exposición fueron: Mónica Reyes, Juaniko Moreno, Rolando Carmona, Ariel Muñoz y Carlos Guarnizo. Camilo Nemocón. Liana Suárez y Raúl Niño Bernal. Media-Lab Cinemateca, Sara Montoya, D.A. Restrepo-Quevedo y Germán Eduardo Gómez Uribe, León Suárez, TopLap Bogotá, Biblioteca pública El Parque.

ciplinas que convergieron alrededor de la importancia del agua y en particular del Río Bogotá. Algunos ejemplos son las exploraciones sonoras en el taller de luthería experimental por Hans Edu Ramírez, el taller de escucha profunda de carácter ritual y de sanación con Irene Rodríguez o el taller “Semillas de voz”, de meditación y man-trá por Esmeralda Ramírez. También se realizó la proyección del documental “Pulsos del Río Bogotá” que dio voz a los guardianes del río presentado por la curadora de la muestra, Diego Piñeros García y Marcela Peñuela de la Fundación Humedal Jaboque. En este ciclo de conferencias estuvo igualmente presente la intersección con la ciencia, atendiendo también a prácticas de cuidado del Río Bogotá en la charla “Hidráulicas Poéticas” con el invitado Luis Alejandro Camacho Botero, profesor de del área de recursos hídricos e hidráulicos y modelación ambiental de la Universidad de los Andes.³

Las tornas empezaban a girar de nuevo para NC ARTE en el recorrido de su vida institucional pero para esta última exposición del año se trabajó de nuevo en la intersección del arte y el diseño, esta vez combinando procesos creativos análogos con alta tecnología de impresión y la idea de la naturaleza no solo como fuente de inspiración sino también como artista. *Naturaleza Humana* por el artista y diseñador Sebastián Errazuriz con curaduría de Christian Larsen. Para esta exposición la *materioteca* se convirtió en una suerte de taller de diseño que invitó al público a diseñar un objeto cotidiano basado en la naturaleza para conectarse con el acto creativo por medio de un juego de azar. Partiendo del proceso de creación del artista para llegar al diseño de una mesa, se desplegó en esta sala una cantidad de bocetos y búsquedas de formas a lo largo de su trayectoria. Como un broche de oro en honor al centro de los intereses del Proyecto Educativo, los talleres –bajo la coordinación de Ana María Espejo– giraron en torno a la exploración de los procesos creativos abiertos a todo el mundo. La naturaleza como fuente de exploración e inspiración juega aquí con la tecnología de impresión 3D planteando en esta última muestra varias de las inquietudes que se han tenido a lo largo del periodo de tiempo aquí cubierto. Viendo el trabajo de Errazuriz y mirando el recorrido planteado por las exposiciones mencionadas, concluimos que el proceso creativo no tiene límites, se alimenta de un impulso, de un deseo por cambiar así sea una pequeña parte del mundo que nos rodea, el cambio viene desde aquel objeto, imagen o idea que

3 Otros invitados a realizar charlas y actividades fueron: la Escuela de Pensamiento Ambiental y de Paz Humedal El Charquito, Diego Piñeros, Marcela Peñuela, Luis Alejandro Camacho, Ana María Lozano, Beatriz Eugenia Díaz y Ricardo Arias, Hans Edu Ramírez, Irene Rodríguez, Lisa Blackmore, Leonel Vásquez y Esmeralda Ramírez.

plantamos y compartimos con los demás. Entendemos nuestra raíz para poder echar a volar y dar alas al resto.

A día de hoy, la naturaleza ha sido declarada como artista para poder recoger regalías para su propia conservación. Esto se plantea desde el Museum for the United Nations (*Nature as an artist* en @museumfortheun) en el contexto del mundo de la música. En la explicación de su proceso creativo Errazuriz habla de la preocupación de no poder hacer un árbol más perfecto que el árbol real. Esta idea de la naturaleza como la artista más perfecta (en íntima relación con una idea de divinidad), se remonta a ideas del pensamiento de Platón. Un neo-platonismo del s. XXI confluye con nuevas necesidades que buscan estrategias para conservar aquello que estamos destruyendo. Esta unión de momentos que convocan la importancia de la naturaleza hace pensar que siempre andamos en lo cíclico: el pasado se encuentra con el presente en el bucle de la vida que nos impulsa hacia adelante en el tiempo. En este transcurrir, seguiremos acudiendo a la institución viva por muchas exposiciones más.



EL GIRO MATERIAL

POR TATIANA BENAVIDES REINEL

En consonancia con el giro del programa expositivo propuesto en 2022, el Proyecto Educativo se suma promoviendo una mirada transdisciplinar que pone en relieve los procesos creativos y la importancia de la cultura material; introduce el concepto de “materioteca” como un elemento innovador en sus museografías. Esta apuesta por establecer diálogos entre disciplinas, oficios y el hacer artesanal, plantea que estos no necesariamente son antagónicos, al contrario, refleja una tendencia significativa en el campo cultural contemporáneo, donde, se reconoce la necesidad de superar las fronteras tradicionales entre disciplinas para valorar la diversidad de metodologías en el proceso creativo.

Este cambio representa una renovación de nuestras prácticas y una apuesta por explorar territorios más audaces y visibles. En este contexto, se adecuó el segundo piso como un espacio dedicado a la mediación, integrando exploraciones de proyectos pasados como la museografía didáctica y la curaduría pedagógica. Para ello también se desarrolló un Centro de documentación en colaboración con la Biblioteca de la Universidad Distrital, una sala para conversatorios y encuentros, y por supuesto la materioteca, concebida como un lugar para consultar, evidenciar y participar con los materiales provenientes de las exposiciones.

En el caso particular de Jorge Lizarazo y su proyecto *Tejer la Luz*, es inevitable no destacar la importancia del material y la atención especial que requiere. Se planteó no solo un dispositivo para la exhibición de los materiales, sino que se concibió este espacio como un ejercicio de curaduría pedagógica inspirada en su taller *Hechizoo*, ubicado en el barrio 20 de julio. Este taller posee un aura especial y un trato significativo hacia los materiales, lo que permite habitarlo como un lugar que otorga la relevancia suficiente para integrarlos como actores principales de la creación. Es un espacio que alberga un archivo de más de 2000 fibras con las que ha experimentado durante más de 10 años. Por ejemplo, su exploración del cobre y sus diversos ejercicios en pro de transformarlos y llevarlos a límites insospechados, descubriendo múltiples formas de expresión y comportamiento bajo diferentes técnicas, combinaciones y métodos de aplicación. De esta manera, ha desarrollado un lenguaje propio, partiendo de la comprensión de las cualidades, características e incluso las voluntades inherentes a los materiales con los que trabaja.

La materioteca fue estructurada bajo cuatro ejes principales: fibras, herramientas, prototipos y bocetos. Cada una de estas secciones fue cuidadosamente diseñada para explorar las múltiples posibilidades del material: su nobleza, su adaptabilidad a diversas técnicas y su potencial creativo. Más que simplemente exponer los materiales, este espacio proporcionaba un ambiente en el cual la visión de "tejer la luz" adquiriría nuevos significados y dimensiones. Estos aspectos, aunque quizás no se reflejen directamente en el resultado final, son intrínsecos al proceso creativo y enriquecen profundamente la experiencia de creación.

La estructuración por ejes permitió desplegar un relato no lineal de la investigación de Jorge Lizarazo, evocando la figura de un alquimista que experimenta con los distintos estados de la materia. En este contexto, sobresale el hábil manejo del cobre, que se revela en un tejido tanto denso como delicado, reminiscente del papel, que coquetea con técnicas como el origami. La expresión a través de diversas técnicas de tejido, como el tafetán, el crochet o la red, así como el bruñido o hilado, completa este universo creativo.

El espacio de la materioteca surge como un lugar para la emancipación del espectador en términos de Rancière, un sitio donde se transgrede el rol pasivo del público y se otorga la libertad para la interpretación y apropiación de los elementos planteados por los artistas. Aquí, el diálogo plástico se convierte en un lenguaje artístico vivo, permitiendo la producción de conocimiento que transita por lenguajes quizás no hegemónicos, más sensoriales y materiales, propios del arte contemporáneo. Augusto Boal propone dar espacio a la participación del espectador como un "espectador", fortaleciendo la comprensión del aprendizaje continuo que implica el hacer artístico. Este proceso no solo implica la evolución constante de técnicas, ideas y materiales, sino también la exploración de nuevas formas en las que estos pueden expresarse, enfrentando diversos desafíos creativos y convirtiéndose así en una fuente inagotable de conocimiento. Además, es crucial reconocer las traducciones plásticas como evidencia de este proceso, en lugar de percibir el resultado artístico como una respuesta mágica sin cuestionar el camino que lleva a su materialización.

Esta iniciativa también surge de la necesidad de sistematizar y consolidar los procesos de creación, producción y mediación que tienen lugar en NC ARTE, concebida como un proyecto de memoria, consulta y creación. Estas prácticas, al margen de lo puramente expositivo, son fundamentales tanto para el desarrollo del artista como para el estudiante que busca potenciar sus procesos, para el investigador que desea profundizar en una técnica o tema específico, o incluso para el público en general que desea explorar el arte contemporáneo en mayor profundidad.

Además, este espacio proporciona una oportunidad invaluable para comprender más a fondo el estilo propio de cada artista, su proceso creativo, su voz, sus interrogantes y exploraciones materiales. Reconoce que, si bien los materiales no constituyen exclusivamente la obra de arte, son esenciales para su realización y desafían nuestra concepción de lo material, en estrecha relación con la cultura material. Asimismo, permite resignificar cuáles son los materiales del arte contemporáneo y cómo pueden ser exhibidos, compartidos y narrados, ofreciendo una dimensión adicional para apreciar las muestras.

UNDERSTANDING THE ROOT TO TAKE FLIGHT. THE CONTINUITY OF THE EDUCATIONAL PROJECT IN TIMES OF CHANGE.

By Caridad Botella

LIFE, INTERSECTION, NATURE

This is a story about the importance of mediation, not the one that justifies itself as artistic practice, but rather mediation in service of others, opening new worlds, unknown or newly rediscovered. This is a journey through times of change and learning, of readjustments, conquests, back and forths, with the common thread being the work of the Educational Project at NC ARTE during the period 2022-2023 within the framework of the exhibitions: *Weave The Light* by Jorge Lizarazo (24.09.2022/25.02.2023), *POST NATURE: Chimeras of a New World from AI* (30.03.2023/17.06.2023), *Temple of Water: Bogotá River* by Leonel Vásquez (26.08.2023/14.10.2023), and *Human Nature* by Sebastián Errazuriz (21.11.2023/17.02.2024).

Institutions are living bodies. Sometimes this is forgotten, we fail to realize that they are created, managed, developed, and inhabited by people; we tend to see them as soulless entities. The larger the institution, the less human it is perceived. That breathing life, regardless of its size, constitutes its memory, its history, the footprint it leaves throughout its life. Like all lives, the institution evolves. The passage of time becomes a flow of dreams, ideas, long-term visions. NC ARTE is a small institution, on a human scale, which even during the pandemic dreamed of change. The months of quarantine and the subsequent strange period in which we were immersed served as an incubator for what was presented to the public in 2022: an exhibition programming that reflected dialogues between art, architecture, and design. This step began to answer questions such as: What kind of exhibitions are necessary in Bogotá currently? What makes design or architecture a form of art? What do we find in these intersections? How can we reach more types of audiences? What other institutions are doing similar work internationally? These questions resonate in the first person plural because at those moments when they were being elaborated, I was part of them. Later, from a distance, I have been able to continue collaborating on some projects such as *POST NATURE*, and I have witnes-

sed the growth of the Educational Project's programming as pedagogical curation for each exhibition, confirming that while the department was a pioneer, today it is also a reference.

Questioning the place of site-specific as the DNA of the institution during its first 10 years of existence and looking towards other disciplines such as design and architecture means placing oneself in the intersection, in the gray territories, in the questions towards the edge of certainty. The Educational Project, from experimental mediation and research premises directed at the three bodies (physical, emotional, and rational), has been both a grounding force and a pair of wings for this transition between disciplines. Why this dichotomy of opposing forces? Because it is necessary to understand the roots to take flight. On the one hand, the informal education and public formation aimed at by mediation and pedagogical curation are part of the *raison d'être* of NC ARTE, as a program of the Neme Foundation; this is independent of the curatorial line since we are in a cultural and artistic space. On the other hand, both art, design, and architecture have a clear common denominator: the creation processes that lead us to understand creative thinking as something intrinsic to the nature of the human being, a central idea of the Educational Project from the beginning, through which the approach to the public has always been through doing and dialogue.

It is these ideas of life, intersection, and nature that guide us through the educational programming of these four exhibitions.

ASK, PROPOSE, DO. THE REBIRTH OF AN EDUCATIONAL ROOM.

A significant change that occurred due to the new interests and questions towards design and architecture was the creation of an educational room understood as a museographic space for the exhibition of the creative process of artists and designers in the room, connecting with audiences through experimentation; a space for contemplation, dialogue, reflection, and participation. The educational room consists of a documentation space to consult relevant publications, a materials library, and a meeting room with stands where the public can sit either to talk, contemplate, or attend a talk or conversation. This space is also designed to activate the mediation device designed for each exhibition.

The curatorship of Lucrecia Piedrahita *Weave The Light* by designer Jorge Lizarazo - who directs the *Hechizoo* studio - addressed the first intersection of this new stage: industrial design, craftsmanship, and technology. This exhibition premiered the *materials library*, as a library of materials in the processes of the studio, characterized by

experimenting with unconventional materials in techniques of ancestral Colombian craftsmanship translated into contemporary languages of industrial design. Along with a prominent materiality was the idea of light as an essential component of architecture shaped by the objects found in the space. All this was the best breeding ground for an intense program of workshops, talks, and laboratories - under the coordination of Tatiana Benavides - which especially brought the university public closer within design programs. Examples of these are: *The Weaving of Doing Workshop*, with the pedagogical research seedbed Bauhaus of the National University; the open workshop *Beyond the Pattern* that explored the notion of pattern through different materials; the talk *Speaking of knowledge: The life stories behind objects or the Morphology Laboratory* along with students from the Industrial Design of the Pontifical Javeriana University and guests from the School of Arts and Crafts Santo Domingo, among others¹ that helped open the window of knowledge to the world of industrial design, crossed by craftsmanship and art from reflection, dialogue, and action.

This exhibition radically transformed the space, contributed new crossings of ideas and dialogues from the novel materiality of its elements; to this impulse was added the strength of workshops, laboratories, talks, and the energy of a new audience, pointing in the right direction of those dreams that had emerged years ago imagining a space for art and design. It was confirmed that having a dynamic educational program that asks, proposes, and does is key for the community of an institution to grow and nourish itself from its proposals.

The next step, already into 2023, represents a point of reflection in the society of the moment. We began the year with another new reality: the opening of artificial intelligences (AI) on platforms like ChatGPT from OpenAI and the consequent proliferation of platforms for generating texts, images, and other tools that, with a prompt or instruction, are capable of producing content fed by the training of algorithms programmed by humans but with the perspective of their own intelligence. NC ARTE responds with the exhibition *POST NATURE: Chimeras of a New World from AI* (curated by Rolando Carmona and Casa Hoffmann, in alliance with the Image Festival and Jorge Tadeo Lozano University), which brought together the work of Grégory Chatonsky, Sofía Crespo, Violet Forest, Zach Blas, and Jemima Wyman, international artists who create their work working with AI. In this

1 The following guests participated in the programming of educational activities: Germán Gómez and Juliana Gutiérrez from the Materials Center of Bogotá Region at Jorge Tadeo Lozano University; Maritza Granados from the New Paradigms class in the Department of Aesthetics at Javeriana University; Mónica Zuluaga García from the School of Arts and Crafts Santo Domingo.

group, two tendencies were observed, one dystopian, of foreign worlds in which we do not know if we fit, and the other complacent and close to an opening to enhance creativity and serve humans in that purpose. In the midst of the buzz that occupied conversations around the world, this exhibition allowed us to talk about a current, difficult, scary topic that adds fuel to the fire of the apocalyptic imagination in which we live: the end of “reality” as we understand it, the end of art, of handmade things, the end of human creativity, and many other ends that we could imagine during the exhibition.

I was invited to collaborate in the development of the pedagogical curation of this exhibition, where interesting challenges arose in the process of ideation of educational activities. I will highlight two in which I was involved: on the one hand, after *Weave The Light*, the *materials library* had to be redefined, how to talk about matter if the exhibition dealt with creation from the intangible? What processes to talk about in this case if the artists were not present? Along with the NC ARTE Educational Project team, we addressed the first question from the materiality of the devices on which AI happens. Like a kind of media archaeology, the drawers of the material library housed keyboards, old cell phones, computer boards to see the guts of the machine. The second was addressed from a timeline that traced human interest in creating AI from the beginning of the past century. Finally, the mediation device consisted of a series of steps to understand how a basic neural network works that would give instructions to generate a prompt that would then be put into practice on an AI platform (to the surprise of the public who, for the most part, had never had contact with any of them). In addition to these devices for exploring the central theme of the exhibition, a forum was designed whose mission was to open up a variety of perspectives to learn, dialogue, and reflect on the reality of AI, the one we live in. Some of these talks and conversations were: *What does it mean to be “human” in the era of AI?* by Mónica Reyes; *Expanded bitterness*, by Juaniko Moreno; *The power of data vs divine creation*, by Rolando Carmona, Ariel Muñoz, and Carlos Guarnizo; *Dance and technology with Machine Learning*, by Camilo Nemocón or *The Material And The Digital In The World Of AI* by D.A. Restrepo-Quevedo and Germán Eduardo Gómez Uribe, among other activities such as digital creation workshops or² creation performances.

2 The guests invited to conduct activities in this exhibition were: Mónica Reyes, Juaniko Moreno, Rolando Carmona, Ariel Muñoz, and Carlos Guarnizo. Camilo Nemocón, Liana Suárez, and Raúl Niño Bernal. Media-Lab Cinemateca, Sara Montoya, D.A. Restrepo-Quevedo, and Germán Eduardo Gómez Uribe, León Suárez, TopLap Bogotá, and Public Library El Parque.

One of the concerns that arose in *POST NATURE* was precisely the dematerialization of nature, the distancing from the world around us by depending on the chimeras generated by an algorithm. The interdisciplinary exhibition *Temple of Water: Bogotá River* by artist Leonel Vásquez, curated by Lisa Blackmore and with the collaboration of the entre—ríos network, represented a turn to this idea as it gave body and sound to water from the place of the symbolic. From the combination of something tangible, such as water and the instruments that are part of the installation, with something intangible, such as sound, it was possible to evoke not only the idea of the Bogotá River and its historical importance, but also imaginaries of awareness and reparation towards it and towards other bodies of water. Today, in the midst of a drought caused by the El Niño phenomenon, we understand the *Temple of Water* project as a warning. In this exhibition, visitors interacted with the mediation device “Dialogues with the river,” consisting of a map of the Bogotá River that grew with comments and interventions from visitors who could express their relationship with water, thus becoming a place for the affective and the sensitive.

The pedagogical curation of the exhibition, led by the coordinator of the Educational Project of NC ARTE, Ana María Espejo, generated a series of talks and workshops that opened the exhibition, and therefore the institution, to a multiplicity of people and disciplines that converged around the importance of water and particularly the Bogotá River. Some examples are the sound explorations in the experimental lutherie workshop by Hans Edu Ramírez, the deep listening workshop of ritual and healing nature with Irene Rodríguez or the “Voice Seeds” workshop, meditation and mantra by Esmeralda Ramírez. Also, the screening of the documentary “Pulses of the Bogotá River” that gave voice to the river guardians presented by the curator of the exhibition, Diego Piñeros García, and Marcela Peñuela from the Jaboque Wetland Foundation. In this cycle of conferences, the intersection with science was also present, also addressing practices of caring for the Bogotá River in the talk “Poetic Hydraulics” with the guest Luis Alejandro Camacho Botero, professor of the area of water resources and hydraulics and environmental modeling at the Universidad de los Andes³.

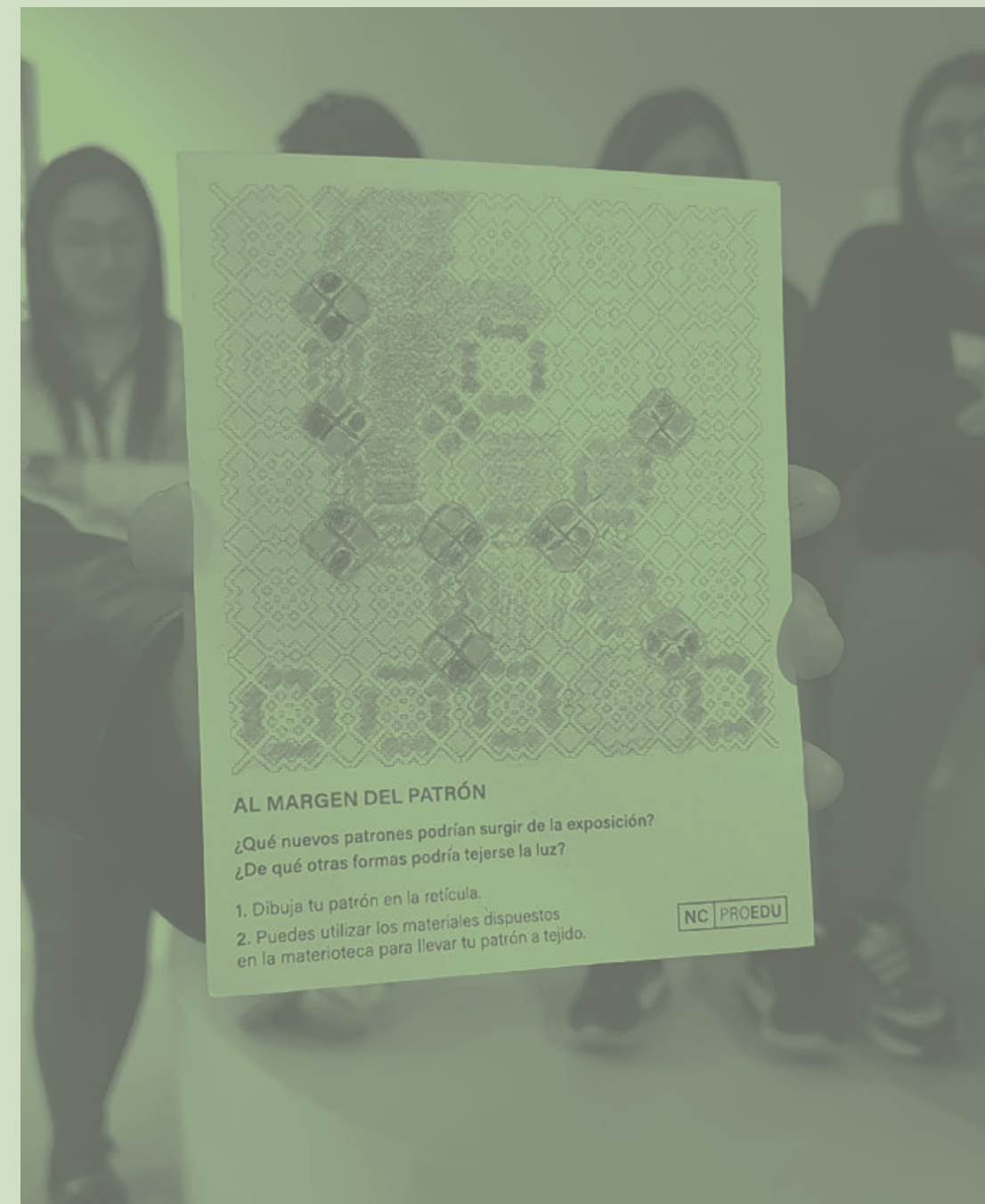
3 Other guests invited to give talks and activities were: the School of Environmental Thought and Peace at Humedal El Charquito, Diego Piñeros, Marcela Peñuela, Luis Alejandro Camacho, Ana María Lozano, Beatriz Eugenia Díaz, and Ricardo Arias, Hans Edu Ramírez, Irene Rodríguez, Lisa Blackmore, Leonel Vásquez, and Esmeralda Ramírez.

The tables were starting to turn again for NC ARTE in the course of its institutional life, but for this last exhibition of the year, we worked again at the intersection of art and design, this time combining analog creative processes with high-tech printing and the idea of nature not only as a source of inspiration but also as an artist. *Human Nature* by artist and designer Sebastián Errazuriz with curatorship by Christian Larsen. For this exhibition, the *materials library* became a kind of design workshop that invited the public to design an everyday object based on nature to connect with the creative act through a game of chance. Starting from the artist’s creation process to designing a table, this room displayed a variety of sketches and searches for forms throughout his career. As a crowning touch in honor of the center of the interests of the Educational Project, the workshops - under the coordination of Ana María Espejo - revolved around the exploration of creative processes open to everyone. Nature as a source of exploration and inspiration plays here with 3D printing technology, posing in this last exhibition several of the concerns that have been had throughout the period of time covered here. Seeing Errazuriz’s work and looking at the trajectory outlined by the mentioned exhibitions, we conclude that the creative process knows no limits, it feeds on an impulse, a desire to change even if it is a small part of the world around us, change comes from that object, image, or idea that we plant and share with others. We understand our root to be able to take flight and give wings to the rest.

Today, nature has been declared an artist in order to collect royalties for its own conservation. This is proposed by the Museum for the United Nations (*Nature as an artist* at @museumfortheun) in the context of the world of music. In explaining his creative process, Errazuriz speaks of the concern of not being able to make a tree more perfect than the real tree. This idea of nature as the most perfect artist (in intimate relation to an idea of divinity) dates back to ideas from Plato’s thought. A 21st-century neo-Platonism converges with new needs that seek strategies to conserve what we are destroying. This union of moments that summon the importance of nature makes us think that we are always in the cyclical: the past meets the present in the loop of life that propels us forward in time. In this course, we will continue to turn to the living institution for many more exhibitions.



[ENG]



THE MATERIAL TURN

By Tatiana Benavides Reinel

In line with the shift in the exhibition program proposed in 2022, the Educational Project joins by promoting a transdisciplinary approach that highlights creative processes and the importance of material culture; it introduces the concept of a “materioteca” as an innovative element in its museographies. This commitment to establishing dialogues between disciplines, trades, and craftsmanship suggests that these are not necessarily antagonistic; on the contrary, it reflects a significant trend in the contemporary cultural field, where there is a recognition of the need to overcome traditional boundaries between disciplines to value the diversity of methodologies in the creative process.

This change represents a renewal of our practices and a commitment to exploring more audacious and visible territories. In this context, the second floor was adapted as a space dedicated to mediation, integrating explorations of past projects such as didactic museography and pedagogical curation. For this purpose, a Documentation Center was also developed in collaboration with the Library of the District University, a room for discussions and encounters, and of course, the materioteca, conceived as a place to consult, highlight, and engage with materials from the exhibitions.

In the particular case of Jorge Lizarazo and his project *Tejer la Luz (Weave the Light)*, it is inevitable not to highlight the importance of the material and the special attention it requires. Not only was a device proposed for the exhibition of materials, but this space was conceived as an exercise in pedagogical curation inspired by his workshop *Hechizoo*, located in the neighborhood of 20 de julio. This workshop has a special aura and a significant treatment towards materials, allowing it to be inhabited as a place that grants sufficient relevance to integrate them as main actors in creation. It is a space that houses an archive of more than 2000 fibers with which he has experimented for more than 10 years. For example, his exploration of copper and his various exercises in transforming and pushing them to unforeseen limits, discovering multiple forms of expression and behavior under different techniques, combinations, and application methods. In this way, he has developed his own language, starting from the understanding of the qualities, characteristics, and even the inherent wills of the materials he works with.

The materioteca was structured around four main axes: fibers, tools, prototypes, and sketches. Each of these sections was carefully designed to explore the multiple possibilities of the material: its nobility, its adaptability to various techniques, and its creative potential. More than just exposing the materials, this space provided an

[ENG]

environment in which the vision of “weaving the light” acquired new meanings and dimensions. These aspects, although perhaps not directly reflected in the final result, are intrinsic to the creative process and deeply enrich the experience of creation.

The structuring by axes allowed for a non-linear narrative of Jorge Lizarazo’s research, evoking the figure of an alchemist who experiments with the different states of matter. In this context, the skillful handling of copper stands out, revealed in a weave as dense as it is delicate, reminiscent of paper, flirting with techniques such as origami. Expression through various weaving techniques, such as taffeta, crochet, or netting, as well as burnishing or spinning, completes this creative universe.

The space of the materioteca emerges as a place for the emancipation of the viewer in terms of Rancière, a site where the passive role of the public is transgressed and freedom is granted for the interpretation and appropriation of the elements proposed by the artists. Here, plastic dialogue becomes a living artistic language, allowing the production of knowledge that traverses perhaps non-hegemonic, more sensory and material languages, typical of contemporary art. Augusto Boal proposes to give space to the participation of the viewer as a “spect-actor”, strengthening the understanding of the continuous learning involved in artistic creation. This process not only involves the constant evolution of techniques, ideas, and materials but also the exploration of new ways in which these can be expressed, facing various creative challenges and thus becoming an endless source of knowledge. Additionally, it is crucial to recognize plastic translations as evidence of this process, rather than perceiving the artistic result as a magical response without questioning the path that leads to its materialization.

This initiative also arises from the need to systematize and consolidate the processes of creation, production, and mediation that take place in NC ARTE, conceived as a project of memory, consultation, and creation. These practices, aside from purely exhibition-related ones, are fundamental both for the development of the artist and for the student seeking to enhance their processes, for the researcher wishing to delve into a specific technique or theme, or even for the general public wishing to explore contemporary art in greater depth.

Moreover, this space provides an invaluable opportunity to understand more deeply the unique style of each artist, their creative process, their voice, their questions, and material explorations. It recognizes that, while materials do not exclusively constitute the artwork, they are essential for its realization and challenge our conception of the material, in close relation to material culture. Likewise, it allows us to re-signify what the materials of contemporary art are and how they can be exhibited, shared, and narrated, offering an additional dimension to appreciate the exhibitions.

