



Chul Hyun Ahn
Corea (1971)

Es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Chugye de Seúl, Corea, y tiene un máster en Bellas Artes en la Mount Royal School del Maryland Institute College of Art en Baltimore.

Chul Hyun Ahn crea esculturas que exploran la interacción entre la luz, el color y la percepción, jugando con la ilusión visual para generar espacios de contemplación. Su obra desarrolla entornos inmersivos que desafían la percepción convencional. Las esculturas, hechas de luz, invitan al espectador a reflexionar sobre la capacidad humana para trascender lo físico aprovechando la ilusiones infinitas y el vacío.

Tunnel # 7, 2013. Escultura. Hormigón, espejo, luces fluorescentes

Hace parte de una serie de objetos escultóricos en la que el reflejo y el desvanecimiento progresivo de la luz crean espacios arquitectónicos infinitos con una composición minimalista, que el artista relaciona visualmente con imágenes hechas por computadora o dibujos tridimensionales con luz, en la que un objeto geométrico insinúa un movimiento hasta desaparecer, creando una ilusión vertiginosa basadas en la profundidad de campo como representación física del infinito, invitando al espectador a perderse en el vacío y la repetición.



Luis Úrculo
España (1978)

Vive y trabaja entre Madrid y Ciudad de México. Luis Úrculo trata en su trabajo el derrumbamiento, la ruina, la caída y cómo estos conceptos se relacionan con la arquitectura, la historia social y las historias personales. En sus obras suele utilizar objetos cotidianos que dispone en el espacio o acompaña de acciones simples que dejan rastro.

Su trabajo está basado en reconstrucciones, líneas de tiempo, interpretaciones, materialidades inciertas, descripciones imprecisas o polaridades. Úrculo también está interesado en una redefinición de las posibles herramientas, procedimientos y formatos dentro de la arquitectura. Principalmente es una investigación centrada en la representación y la narrativa de lo 'invisible' que define el espacio.

Ensayo sobre la ruina, 2012. Video Loop 4' 48''

Esta pieza dio nombre a la primera exposición en solitario del artista. En ella, a través de construcciones realizadas con objetos inertes, indaga en las posibles estructuras monumentales neoclásicas y sus actos de decadencia, dialogando con la percepción e interpretación que el espectador hace de ellos. A través de esta composición manifiesta la caída de los símbolos de una sociedad estable y eterna, simbolizando el fracaso como un acto estético.

Se trata de acciones rápidas que implican el movimiento descendente de las composiciones que caen en una extraña coreografía, escombros y ruinas que llegan a la ruptura formal y que evocan sensaciones de asombro y frustración. La ruina reclama un lugar cargado de nostalgia que reflexiona sobre el pasado y plantea la incertidumbre del futuro.



Troika

Eva Rucki-Alemania(1976), Conny Freyer-Alemania(1976), Sebastien Noel-Francia(1977).

Troika es un colectivo fundado en 2003 por tres artistas, Eva Ruckli, Conny Freyer y Sebastián Noel. Este colectivo, tiene un enfoque en las interpretaciones de la realidad y en las interacciones que tenemos con la tecnología. Sus investigaciones se basan en cómo el ámbito digital se mezcla con el mundo físico y como el crecimiento de la tecnología moldea nuestra relación con el entorno y entre nosotros mismo.

Suspension of disbelief, 2013

En esta pieza la ilusión de doblar la luz incita al espectador a que haga una pausa para que pueda contemplar un espacio envolvente y al mismo tiempo, plantear un cuestionamiento sobre su materialidad. Esta obra está realizada con un lente Fresnel, un tipo de lupa con ranuras seriales concéntricas grabadas en un plástico. Esto nos permite enfocar la luz hacia un punto focal central. Así se crea una refracción de los rayos de luz para dar una ilusión de medio arco, creando una estructura que forma a un arco gótico. Este proceso de refracción lumínica se ubica entre lo físico y lo intangible, lo aparentemente imposible y lo visible.



Miguel Ángel Rojas

Colombia, 1946

Es un artista con un proceso de experimentación visual de más de 50 años de trayectoria. Su trabajo siempre ha abordado temáticas relacionadas con la identidad, el género y los conflictos políticos, enfocándose en minorías como la población LGBTI+ o las comunidades indígenas enmarcado en los muchos conflictos sociales Colombianos.

El artista investiga los problemas generados por el abuso y el tráfico ilegal de drogas en su obra más reciente. A partir de mediados de la década de 1990, estas preocupaciones llevaron a Rojas a utilizar hojas de coca en su trabajo como una forma de denunciar la producción de cocaína para el consumo de países más desarrollados, trayendo consigo una destrucción del legado ancestral de la hoja de coca para la cosmogonía indígena y conflictos violentos que amenazan constantemente su supervivencia como cultura.

Economía intervenida. 2008 Vídeo 2 min, Dibujo objetual.

El video se refiere al conflicto silencioso de las comunidades locales dentro de la economía global del narcotráfico. Esta obra demuestra la capacidad de Rojas para seducir al espectador con una obra hermosa pero simbólicamente cargada.

El artista combina polvo de hoja de coca y pan de oro para crear lo que parece ser una composición azarosa, pero se basa en una imagen satelital de una tormenta en el Golfo de México, una de las principales entradas para el transporte de cocaína a los Estados Unidos. Integrado a esta obra hay un video que muestra las páginas de una guía telefónica colombiana pasando las páginas, mientras aparecen y desaparecen de la vista las hojas de coca incrustadas en las páginas.



Pablo Valbuena
España (1978)

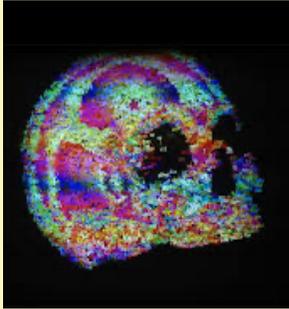
Actualmente trabaja desde el sur de Francia. Pablo Valbuena investiga sobre el espacio, el tiempo, la percepción y el uso de la luz y el sonido como materia.

Su trabajo estudia la superposición de lo espacial y lo virtual, la generación de espacios mentales, la disolución de los límites entre la realidad y la percepción. Su obra pone en diálogo la experiencia subjetiva del observador como una herramienta para generar asombro, introduciendo en un espacio real detalles que reconfiguran la arquitectura. Estas ideas se materializan en proyectos que responden de forma directa a las cualidades perceptivas, espaciales y contextuales de un determinado espacio o lugar.

Estudios de sitio.

Instalaciones de video silenciosas. Proyección sobre arquitectura. 2010-2015.

Una serie de estudios realizados a partir de intervenciones espaciales que aportan elementos arquitectónicos virtuales con un carácter efímero que redibuja el espacio. Estas piezas se filman con la cámara como observador fijo y se reproducen en un bucle continuo en una pantalla plana o proyección, imitando la configuración del espacio físico y generando objetos virtuales en movimiento. Esta proyección espacial convierte al contenedor en la obra misma, y sitúa al espectador en el interior de la obra.



Charles Sandison.
Escocia (1969)

Es un artista que experimenta con el espacio y proyecciones de vídeo en site-specific realizadas digitalmente con las que crea unas instalaciones inmersivas, situando al espectador en el centro de un flujo de palabras, signos y caracteres que construyen y deconstruyen imágenes. Sandison crea nuevas estructuras gramaticales, haciendo de la escritura un medio contemporáneo de creación visual, en donde el medio digital se convierte en medio expresivo para intervenir espacios internos y externos transformando la experiencia de quien habita estos espacios emblemáticos.

Nature morte, 2012

Videoproyección generada desde un computador

Esta pieza hace referencia a una Vanitas Barroca y de esta manera hace un guiño a la historia del arte y la pintura. En la obra el artista utiliza un poema de Byron que hace referencia a "Carpe Diem": el disfrute del instante, incluyendo elementos de la literatura, el romanticismo y la textualidad, hace una profunda reflexión sobre los nuevos medios. Además el artista postula a través de su trabajo como el lenguaje es para la humanidad la interfaz de la realidad.

Su capacidad narrativa se acrecienta al representar el dinamismo de la existencia, que surge y se deconstruye constantemente, transformándose y logrando una imagen autogenerativa, una narrativa abierta, una especie de organismo biológico cambiante gracias al algoritmo utilizado para transformar y configurar constantemente la imagen de la Vanitas.



Rob Carter
Gran Bretaña (1949)

Las obras de Rob Carter reflejan temas ecológicos abordados en la fotografía, el video, el dibujo y la animación, su práctica creativa es ampliamente multidisciplinaria e incorpora instalaciones, fotografía time-lapse, pintura e intervenciones paisajísticas. En su trabajo examina las interacciones históricas y contemporáneas de la humanidad con el medio ambiente, reflexionando sobre la intervención y transformación que hacemos del paisaje urbano y natural, abordando temas científicos y sociales, desde el crecimiento de las plantas a la conformación de las ciudades .

***Metrópolis*, 2008**
Vídeo HD con sonido. 9' 30''

Esta pieza documenta el cambio urbanístico de la ciudad de Charlotte, North Carolina. Los edificios se elevan, caen y se desintegran; los entornos urbanos se densifican o estilizan; los paisajes cambian lentamente. Carter construyó réplicas en papel de redes viales, edificios emblemáticos y transformaciones de jardines, para realizar un ejercicio de montaje análogo y animación en el que se presenta el paso del tiempo en una de las ciudades con desarrollo más acelerado de Estados Unidos. En la pieza incluye predicciones futuristas de cómo imagina la ciudad, el cambio de materiales y de estilos arquitectónicos.



Miler Lagos
Colombia (1973)

Su trabajo analiza los desequilibrios existentes entre las transformaciones que produce el ser humano y elementos naturales. Lagos utiliza en su gran mayoría materiales industrializados (papel periódico, concreto, materiales descartados), el artista crea paradojas visuales interpelando la construcción de imaginarios culturales.

Cimientos
Video digital 05:49 min 2007

Lagos tuvo la oportunidad de visitar Alemania, para lo cual llevó consigo esta pieza escultórica, formada por hojas con impresiones de grabados de Alberto Durero, y la ubicó frente a una serie de lugares relacionados con la vida de Alberto Durero. El artista presenta como el viento iba arrastrando las hojas por la ciudad. La acción registrada en el video tuvo lugar en Nuremberg, frente al estudio donde fueron acuñadas estas imágenes por primera vez y donde inició su distribución. El viento "ojeaba" cada una de las páginas y las llevaba pausadamente consigo para generar como efecto que el tronco desapareciera lentamente. Luego fueron surgiendo otras dimensiones del proyecto al encontrar imágenes que podrían matizar las relaciones posibles, entre el árbol, el papel y la difusión de las ideas, y comenzó a utilizar nuevas herramientas de corte que generaron rasgos formales más sutiles.

→

Rafael Lozano Hemmer
México (1967)

Es un artista multimedia que trabaja en la intersección de la arquitectura y la performance. Sus obras giran en torno a la autorrepresentación, la intimidad, la intervención del espacio, la idea de ausencia y presencia como dos realidades posibles al mismo tiempo.

Lozano crea plataformas para la participación del público, utilizando tecnologías como luces robóticas, fuentes digitales, vigilancia computarizada, muros multimedia y redes telemáticas para involucrar el cuerpo y los sentidos, consiguiendo una construcción entre ambas partes, el artista y el espectador, para lograr el ejercicio de interpretación de la obra. Esta interacción hace que su trabajo tenga un carácter efímero, es decir que la obra muere con la ausencia del espectador y reaparece en el espacio cuando llega un nuevo cuerpo que le activa.



Bifurcación, sombra de obra 2, 2012
Computador, kinect, proyector, metal, motor

Esta escultura se acerca a la idea de realidad aumentada, una rama suspendida de un hilo que se mueve con el flujo del aire o la intervención del espectador. En la proyección se puede ver todo el árbol de donde vino esa rama. Se trata de una ilusión creada con algoritmos, que permite que la sombra repita el comportamiento del objeto real, girando a la misma velocidad, siguiendo su dirección y perspectiva y produciendo una versión virtual.

Esta obra está inspirada por Bioy Casares, quien insistió en que la ausencia y presencia no son opuestos sino complementarios. Y quien planteó la posibilidad de creación de una máquina que reprodujese la realidad frente a los sentidos humanos, y Rafael Lozano Hemmer ha explorado poco a poco la tecnología para crear la obra de arte que más se acerque a tal ambición.



Recurrent Mallarmé, 2018
Disco duro, ordenador. video

Es un flujo de texto algorítmico creado con las obras recopiladas del poeta francés Stéphane Mallarmé. Las letras ascienden y serpentean en un flujo turbulento, que asemeja corrientes de viento o agua, y que dan lugar a cada poema. Esta obra utiliza algoritmos de dinámica de fluidos que garantizan que los patrones sean aleatorios y nunca se repitan, pero que en medio del caos y la deconstrucción, reconstruyen la poesía, y la diluyen nuevamente, dándole varias capas de sentido a cada frase.



Daniel Canogar
Madrid (1964)

Al inicio de su trayectoria se inclinó por la fotografía como medio principal, pero luego comenzó a explorar fronteras de la imagen, incorporando la imagen proyectada, la fibra óptica y las instalaciones interactivas. En su obra explora la liquidez de la información en la actualidad, y las implicaciones políticas a gran escala del consumo y generación desmedida de datos en la red. Ha explorado el uso de tecnologías obsoletas y algoritmos para la creación, su trabajo genera una relación entre expresionismo abstracto y arte tecnológico.

Maelstrom
Animación generativa en pantalla, 2022

Es una obra realizada con un algoritmo hecho a medida. En lugar de pintura, las composiciones abstractas se crean con fotografías de prensa del mismo día. Estas imágenes se deslizan en la pantalla antes de disolverse en una abstracción goteante. Los rostros se derriten ante nuestros ojos; las imágenes de prensa proporcionan matices distintivos a la composición; las multitudes en las manifestaciones también sucumben al efecto del algoritmo que deconstruye la imagen. La obra generativa evoca diversas referencias históricas del arte, generando un ejercicio pictórico digital que comparte muchas cosas con el expresionismo abstracto, incluida una fascinación por el proceso, la performatividad y los resultados impredecibles.

Maelstrom, está en constante mutación y permanece inacabada siempre: la noticia del momento cubre la noticia anterior. Se genera una superposición de contenidos e imágenes que nos permiten reflexionar sobre la fugacidad de los ciclos de noticias y de la vida misma.



Gregory Scott
Estados Unidos (1957)

La obra de Scott difumina las fronteras entre pintura, fotografía y vídeo para crear obras que juegan con la repetición de la imagen, el humor y la extrañeza. En estas obras se combinan las pantallas de ordenador integradas con imágenes fotográficas y/o pintadas. El resultado es una serie de composiciones narrativas que exploran desde la percepción y la ilusión, hasta la identidad y la soledad. Sus obras combinan entretenimiento y arte, haciendo que el espectador reconsidere el papel tradicional del arte en el contexto de la tecnología moderna.

Todas sus obras son imágenes recargadas que presentan conceptos como "cuadro dentro del cuadro" y "juego de espejos" en las que el espectador en muchos casos decide el destino de los personajes y el sentido de la propia obra.

***Fabrication*, 2010**
33 x 33" pigment print, oil on panel, and HD video

Fabrication convierte la pintura de Mondrian en un objeto tridimensional, que disuelve los límites entre pintura, fotografía, video y performance, dentro de esta "pintura objeto" se abre una micropantalla en la que se producen una serie de movimientos de dentro hacia fuera que de algún modo, dan información ante la mirada cómplice del espectador, del modo en que se construye la imagen y revela como se ha fabricado la propia obra de arte.



Atractor

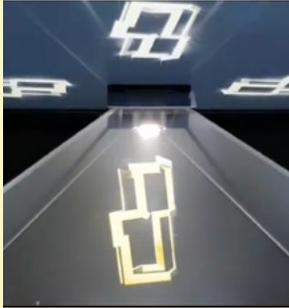
Juan Cortés, Blondinsky Kuznetsov, Juan José López, Alejandro Villegas

Es un grupo de artistas que trabaja desde la ingeniería mecánica, electrónica e informática en el campo de las artes. Se enfocan en asuntos de medio ambiente y naturaleza relacionados con fenómenos socioculturales; también reflexionan sobre otros modos entender lo científico, a través de la interacción del espectador con medios digitales y análogos.

Ave del paraíso

Video Instalación. Televisores, hojas de palma artificiales, hierro, cámara de seguridad falsa y soportes metálicos. 2019

Esta obra se relaciona con el fenómeno en el que las capas de la realidad, las diferencias entre la ficción y la no ficción, se corroen haciendo casi imposible su distinción. Un ejemplo aparentemente anodino en las ciudades, las famosas antenas-palmeras emplazadas en el entorno urbano, reflejan la idea de dislocar la realidad. Así se genera un sentimiento de lo anodino, entendido como aquello familiar que de un momento a otro exhibe su cara siniestra, como una escenificación de lo artificial. La materialización de la palmera y sus pájaros están a medio camino entre lo artificial y lo natural. La obra reflexiona también sobre la afectación a los ecosistemas, puesto que para las aves migrantes estos árboles antenas se convierten en un factor distractor pues el sentido magnético que las aves usan al migrar se afecta por las radiaciones electromagnéticas.



Ania Borzöbohaty

Francia (1972)

Ania Borzobohaty es una artista de padres polacos, lo que le otorga doble nacionalidad, polaca y francesa. Vive y trabaja entre París y Caracas. Borzobohaty se especializa en esculturas geométricas y obras que combinan luz, espacio y volumen, a menudo utilizando materiales como metal, el acrílico y eligiendo colores sobrios como el negro, rojo, gris y amarillo propios del minimalismo.

Su enfoque artístico se alinea una corriente abstracta que enfatiza la interacción entre el arte y el entorno, una visión que Borzobohaty aplica en sus trabajos escultóricos al jugar con formas geométricas, espacios vacíos, figuras imposibles y su relación con la luz.

Yellow metamorphosis

Es una escultura holográfica que juega con la forma y su rotación produciendo un efecto de tridimensionalidad desde la virtualización de la imagen. Utilizando como base cuatro imágenes que al proyectarse entrelazadas producen una cuarta dimensión, y generan en el espectador el extrañamiento ilusorio y el asombro de ver materializada la luz en una figura tridimensional que flota en el espacio.