

<Div id="Title">

///

STILL HUMAN.

MORE HUMAN

///

//////////////////////////////////**<-----

</Div>

←----- ¿Qué es aquello que nos hace humanos? ¿Esa diferencia de un 1,2% que en nuestro ADN nos distingue de los chimpancés? Quizá sean nuestros cerebros complejos e hiperconectados, con su asombrosa eficiencia energética. Tal vez sea la tendencia a preocuparnos por el futuro, la conciencia de la muerte o el sentido del humor.

Otros citarán una respuesta más sencilla: la creatividad. Nos hace diferentes la imaginación, las ideas y la voluntad de convertirlas en algo tangible. En pocas palabras, sin creación no somos humanos. Como explica el antropólogo Agustín Fuentes, "la capacidad de movernos entre lo que es y lo que podría ser nos ha permitido ir más allá de ser una especie con éxito para convertirnos en una especie excepcional". ----->

STILL HUMAN pone en diálogo obras de la Colección SOLO y de artistas invitados para reflexionar sobre cómo nos relacionamos con aquello que es nuevo. Desde la pintura, la escultura, el arte sonoro, el *new media* o la inteligencia artificial, el recorrido explora cómo la creación contemporánea da respuesta a un horizonte de futuro incierto marcado por la conectividad y las constantes transformaciones tecnológicas. **STILL HUMAN** se centra en nuestra capacidad para crear, expresarnos, percibir emociones, observar y adaptarnos a lo que nos rodea armados de imaginación. Aventuramos, así, que no solo somos humanos, sino que somos más humanos que nunca.



<---David Altmejd // *Spirit*, 2019

Técnica mixta (cemento, acero, poliestireno expandido, resina, pelo sintético)

78,7 x 55,9 x 68,6 cm

--->

```

>>//////////////////////////////////**--
//                               //
//  TECNOLOGÍA,                  /
//                               //
//  TEMOR Y FASCINACIÓN        //
//                               //
//////////////////////////////////**<-----

```

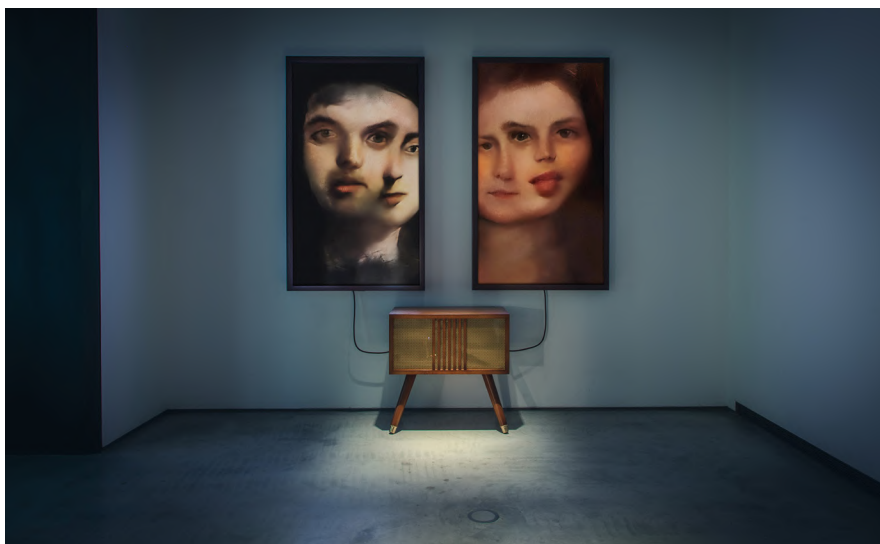
Cuando el primer servicio de pasajeros con máquina de vapor realizó su trayecto inaugural entre Stockton y Darlington en 1825, el tren iba precedido por un hombre a caballo que portaba una bandera en la que se podía leer *Periculum privatum utilitas publica* (El peligro privado por el bien público). Existía el temor de que los viajeros pudieran morir por asfixia debido a la velocidad vertiginosa de más de 30km/hora. A pesar de ese miedo, hubo quienes asumieron el riesgo.

-----> Esta historia evidencia la compleja relación que tenemos con las tecnologías emergentes: las desarrollamos, las tememos y nos fascinan. Desde siempre, es una relación que se ve reflejada en el arte, ya sea en la figura del genio Leonardo da Vinci, en el *Manifiesto Futurista* o en la obra del pionero en videoarte, Nam June Paik. <----

Nuestras preocupaciones se centran en fenómenos como la robotización, la biotecnología y la inteligencia artificial. Hay quienes se pueden sentir identificados con Elon Musk, CEO de Tesla, cuando afirma: "la inteligencia artificial aterroriza". En la otra orilla, sin embargo, se sitúan intrépidos artistas que aprovechan la inteligencia artificial para explorar nuevos terrenos creativos.

La obra de Mario Klingemann *Memories of Passersby I*, genera retratos efímeros en tiempo real, mientras que *Appropriate Response* nos obliga a reflexionar sobre el lenguaje y su significado.

Egor Kraft, en su serie *Content Aware Studies* fusiona el canon de belleza clásico con elementos creados por ordenador, buscando abrir un debate sobre la historia, la autoría y nuestra simbiosis con la tecnología.



<-----

Mario Klingemann

Memories of Passersby I, 2018. Composición de múltiples RGAs, dos pantallas de 4K, mueble de castaño hecho a mano, inteligencia artificial y software adicional

226 x 196 x 55 cm

-----/

En obras de gran formato, Sergio Mora y Ryan Heshka proponen un enfoque lleno de color. Sus propuestas reflejan los temores sobre invasiones de robots y fusiones atómicas propios del contexto paranoico de la Guerra Fría.

```
>>//////////////////////////////////**--
//
//  HOMO LUDENS  //
//
//////////////////////////////////**
```

-----> En *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1795), el filósofo alemán Friedrich Schiller describe un vínculo directo entre lo humano y el juego: "el hombre solo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y solo es enteramente hombre cuando juega". El concepto lo desarrolló, entre otros, el historiador y teórico cultural holandés Johan Huizinga en *Homo Ludens*, su obra pionera de 1938 donde afirma que "el juego es libre, es libertad". <---

*/ En las artes otros también habían llegado a la misma conclusión. El Dadaísmo entendió el juego como una expresión de lo intrínsecamente humano y abrazó la improvisación, la exploración y el azar. El movimiento Fluxus seguía en la misma línea y esa esencia del juego impregna las piezas de Nam June Paik. Sus obras no solo amplían el paisaje artístico, con la incorporación de la televisión, el video o el digital, sino que humanizan la tecnología a través del juego y la imaginación. *Antenna Buddha* sirve de ejemplo, mostrando con humor y perspicacia el impacto en nuestras sociedades de la televisión.

/*

---> Las obras *Brick* y *Fingers* de Nik Ramage evocan autómatas u objetos surrealistas dotados de un oscuro sentido del humor, mientras Johan Deckmann, con sus falsas publicaciones de autoayuda, lleva la inventiva y el juego de palabras a objetos encontrados. El juego visual cumple un objetivo filosófico en *Head*, la obra de Tony Matelli donde un plátano hiperrealista pone en el centro nuestra relación con la escultura clásica. <---

```
>>//////////////////////////////////**--
//
//  SOMOS PAISAJES  //
//
//////////////////////////////////**
```

"A no ser que en tu corazón encuentres montañas y valles tan enormes como las olas inmensurables, no será fácil que pintes un paisaje". Los textos de T'ang Hou, escritos en el siglo XIV, reflejan la visión taoísta de que todas las formas de la naturaleza componen un conjunto indivisible. Los humanos somos paisajes y viceversa.

El artista chino **Yang Yongliang** lleva las herramientas más contemporáneas al antiguo arte chino del paisaje, creando videoinstalaciones e imágenes manipuladas digitalmente en forma de collages como **Taigu Descendants**. Fiel a la tradición del Shan Shui, (literalmente, pintura de montaña y agua), las obras de Yongliang presentan escenas naturales majestuosas. Sin embargo, una mirada más cercana revela un universo compuesto de rascacielos, grúas y cables de electricidad que ponen de manifiesto una visión crítica sobre la relación entre los seres humanos y la naturaleza.

←---- En ese cruce de caminos donde lo humano y lo paisajístico se unen, la obra de **Can Pekdemir** tiene una relevancia especial. Con formas que evocan ramas o tallos, el artista crea figuras orgánicas que parecen salir de mitologías ancestrales pero vibran con un corazón digital. En manos de **Dustin Yellin**, en esculturas como **Psychogeography**, los fragmentos visuales de la cultura popular se transforman en humanos flotantes.



^
:
-----> **Yang Yongliang** //
Taigu Descendants, 2016
Impresión UV sobre papel
50 x 532 cm

>>////////////////////////**--
///
// **SOMOS ROSTROS** //
//
//**

Nuestro cerebro está programado para reconocer rostros. Somos capaces de ver caras incluso si estas no existen. Las observamos en objetos aleatorios, formaciones nubosas o diseños automovilísticos, percibiendo en ellos emociones imposibles gracias al fenómeno mental conocido como *pareidolia*.

-----> Cuando los rostros no son tal y como lo esperamos producen un efecto inquietante. Los retratos cubistas, las formas expresionistas o las deformaciones figurativas de Francis Bacon son ejemplos de esa conexión. En la obra de **Tomoo Gokita**, las caras brillan por su ausencia, están tachadas, oscurecidas por máscaras o escondidas tras un velo de pintura blanca. Es el caso de la pieza **Strange Ritual**, donde unos personajes salidos del cine negro de los años 60 aparecen casi sin rostro, y ese dramático efecto del momento photo-call se acentúa por el contraste del negro aterciopelado frente a un blanco prístino. ←----

*//----> "Habr  tiempo, habr  tiempo / Para preparar un rostro para
 los rostros que halles," asegura T.S. Eliot en *La canci n de amor de J.
 Alfred Prufrock*. En la obra de Juan Barjola, *Retrato Ap crifo (La Modelo)*,
 las pinceladas en rgicas dan lugar a un retrato atrayente, mientras que
 el artista Christian Rex van Minnen mezcla la est tica del Siglo de Oro
 neerland s con texturas contempor neas. Juan D az-Faes, por otro lado,
 experimenta con la geometr a creando amables personajes gracias a sencillos
  rculos y l neas.<-----*/

Cuando se trata de expresar la emoción a través de la forma humana, Miriam Cahn se alza como referente. A lo largo de sus 50 años de carrera, el cuerpo ha sido su campo de trabajo y terreno creativo. En figuras como *Im Fernsehen gesehen* los ojos negros devuelven la mirada al espectador, los colores vivos en los labios o perfilados sugieren vulnerabilidad y las formas borrosas aluden a lo transitorio de nuestra existencia.



.
 .
 .
 .
 .
 .
 <----- **Tomoo Gokita**
 Strange Ritual, 2015
 Acrílico sobre lienzo
 130 x 161 cm

>>//////////////////////***--

// **OBSERVADORES ACTIVOS** //
 // ********* //

----> Duchamp convirtió su famoso urinario de 1917 en la obra *Fountain*.
Diez años después, Magritte arrancaba sus series *The Key to Dreams*, una
yuxtaposición de objetos cotidianos identificados con etiquetas que recogían
conceptos contradictorios a aquello que representaban. En 1952, John Cage
presentó *4'33"*, una pieza de tres movimientos donde la partitura indicaba que
los músicos no debían tocar sus instrumentos. <-----

Estas clásicas referencias históricas tienen un denominador común: nos obligan a pensar de nuevo. Cada uno de ellos invita a replantear todo aquello que creemos y damos por válido. Nos piden ser observadores activos en el mundo que nos rodea y a través de ese ejercicio a participar de la iniciativa creativa.

-----> "Cojo cosas y las hago parecer otras, para que la gente nunca las vuelva a ver de la misma manera", dice Willie Cole, quien se define no como artista pero sí como un "ingeniero perceptivo". Sus obras, cargadas de ingenio, logran dar nueva vida a objetos cotidianos como son zapatos, secadores de pelo o botellas de plástico. <-----

/ El planteamiento de la artista danesa Nina Saunders, por su parte, obliga al espectador no solo a repensar el objeto, sino todo su contexto. Logra desequilibrar el entorno a partir de muebles que mutan o se derriten para apoderarse del espacio. /

```
>>//////////////////////////////////**--
//                               //
// ELEMENTOS FRONTERIZOS        //
//                               //
//////////////////////////////////**
```

-----> Con el desarrollo tecnológico, se va difuminando la frontera entre lo humano y lo que se sitúa en el ecosistema de las máquinas. Robots, inteligencia artificial, ingeniería biomédica o nanotecnología son algunas de las líneas de investigación que plantean retos a nuestra comprensión del mundo tal y como lo conocemos. Como le sucede al mercurio, los humanos somos elementos de transición, habitamos una frontera líquida donde nada se da por inmutable. <-----

/ En las artes visuales se responde a ese terreno movedizo con diversas suertes de hibridaciones. Lo hace Neo Rauch con Der Hirt, un perro pastor con rostro humano, que aparece como motivo recurrente en su obra. El animal se yergue imponente, casi desafiante, presentado como protector en tiempos de desaliento. Half Human - Half Machine Portraits Series firmada por Sholin continúa el desarrollo de esa respuesta en forma de hibridación. En una serie de doce retratos, los rasgos faciales se combinan entre elementos mecánicos y naturales. Desde muy lejos, desde un lugar no terrenal, parece que proceden los seres que toman forma en las esculturas de Izumi Kato. /

/*----- El cristal es para algunos artistas y pensadores el material que mejor representa el punto de fusión entre lo orgánico y lo inorgánico. Arthur Schopenhauer sintió fascinación por la fuerza que demuestra el fenómeno de la cristalización. Por su parte, Paul Klee se describía a sí mismo como "cristal". En esa línea, en la obra de David Altmejd el cristal es clave. Como explica el artista "en vez de entrar en un proceso de putrefacción, los protagonistas de mi obra están cristalizándose. Esto hace que la narrativa transcurra hacia la vida y no hacia la muerte" -----*/

>>//////////////////////////**--

///

///

// NUEVAS ESTÉTICAS, ENRAIZADAS EN EL PRESENTE

//

///

///

//////////////////////////**

El Impresionismo siempre estará ligado al surgimiento del tubo de estaño. Realizado de un material resistente y con un tapón de rosca, la irrupción de este avance tecnológico sustituyó las bolsas de tripas de cerdo y permitió a los artistas salir de sus estudios. Casi 200 años después, el avance tecnológico continúa su desarrollo y se convierte en una herramienta que permite explorar nuevas definiciones y terrenos creativos. La imagen digital, la animación o, últimamente, la inteligencia artificial permiten descubrir nuevas formas de expresión. */



<-----** Koka Nikoladze

Beat Machine 7, 2020

Técnica mixta

22 x 22 x 28 cm



/ Colectivos como SMACK o COOL 3D WORLD se aventuran en territorios estéticos impensables antes del desarrollo de la imagen digital. En su obra indagan sobre un amplio rango de imágenes que van desde el concepto de "uncanny" hasta figuras monstruosas de tinte humorístico. Nikita Diakur usa la tecnología de cine en 4D para crear cortometrajes que se mueven entre el accidente visual y el azar. "El reto es mantener el equilibrio entre tener el control y soltarlo", explica el artista. /



----->

Nikita Diakur

Fest, 2018

Video monocanal,
marionetas digitales

02:55 minutos

Cortesía del Artista

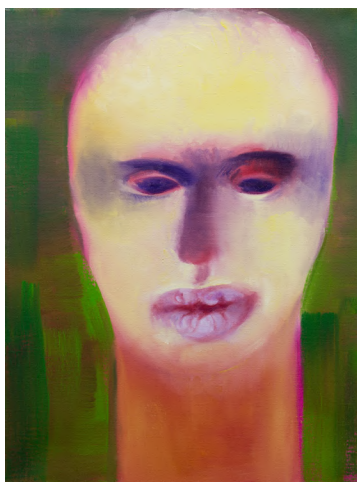
<Text Language=art> Es un reto al que también se enfrenta Lars Dietrich. Este músico y compositor holandés se sumerge en la electrónica para superar lo que podría lograr en sus directos como saxofonista. Sus robots *Lucy* y *8 Legions* fueron diseñados como una suerte de compañeros para las actuaciones de este músico de jazz. *Lily*, por su parte, se constituye en una moderna caja de música. También en el terreno del arte sonoro y firmada por Koka Nikoladze se sitúan los *Beat Machines*, instrumentos electromecánicos creados a partir de objetos cotidianos que generan de forma automática composiciones nuevas cada vez que se pone en marcha. </Text>

```

>>//////////////////////////////////////////**--
//                               //
//  ESCULTORES DE NUESTROS CEREBROS  //
//                               //
//////////////////////////////////////////**-----&-----

```

-----> "Todo ser humano puede, si se lo propone, ser escultor de su propio cerebro". El padre de la neurociencia, Santiago Ramón y Cajal, reconocía a principios del siglo XX cómo el cerebro humano podría cambiar incluso en la época adulta. En la actualidad ese fenómeno se conoce como neuroplasticidad y define la habilidad del cerebro para crear nuevas conexiones o transformar los recorridos de estas. En definitiva, se trata de aquello que nos permite tener la capacidad de adaptación, de resiliencia y la creatividad que nos define como humanos. <-----



<--- Miriam Cahn
Im Fernsehen gesehen (Visto en TV), 2011
 óleo sobre lienzo
 70 x 52 cm

.
 .
 .
 .

Un buen ejemplo de neuroplasticidad podría ser la trayectoria del artista español Euru/Zush. A lo largo de sus 50 años de carrera ha adoptado diferentes personalidades (Alberto Porta, Zush y Euru), ha creado un universo paralelo denominado *Evrugo Mental State*, que contaba con su propio alfabeto, pasaporte, bandera y moneda oficial, y ha desarrollado su obra desde una perspectiva multidisciplinar a través de la pintura, el dibujo, las herramientas digitales y las piezas interactivas. La noción de cuerpo es un elemento fundamental en su obra, así como los órganos y las conexiones físicas y mentales como temas recurrentes.

La obra **Black Room - Chun Li** de Cassie McQuater ofrece de forma paralela una narrativa de aventuras y un espacio terapéutico. Replantea los personajes o *sprites* de los videojuegos, mezclando la estética arcade con técnicas de meditación para explorar el insomnio y los estados de conciencia.

//////// Eoru/Zush y McQuater, como todos los que participan de **STILL HUMAN**, pertenecen a un presente vertiginoso, donde la tecnología empuja nuevas formas de expresión y la realidad escapa a toda definición. Escultores de su propio cerebro, cada uno de ellos responde con energía, imaginación y clara intención. //////////

//////////////////////////////////////<-Script= Fail-> //////////////////////////////////////
//////////////////////////////////////



1- Tony Matelli, *Head (Banana)*, 2- Antonio Crespo Foix, *Tetrápodo*, 3- Izumi Kato, *Untitled*, 4- SMACK, *Egonaut*, 5- SMACK, *Big Dada*, 6- Cool 3D World, *The Couple*, 7- David Altmejd, *Untitled*, 8- Egor Kraft, *Content Aware Studies: CAS_08 Hellenistic Ruler*, 9- Can Pekdemir, *Fur III: Variations II*. Courtesy of the Artist, 10- Neo Rauch, *Der Hirt*, 11- Willie Cole, *Ashley Bickerton*, 12- Wong Ping, *The Screen Shaver*. Courtesy of the Artist and Edouard Malingue Gallery, Hong Kong / Shanghai; Tanya Bonakdar Gallery, New York / Los Angeles, 13- Sergio Mora, *Big Bang Pop*, 14- Francisco Esnayra, *Secuencia Samsara*.



15- Neo Rauch, *Gold*, 16- Evru/Zush, *Kalina Dafic*. Courtesy of Galería Senda, 17- Christian Rex van Minnen, *Self-Portrait as Catherine Opie's Back with Mongolian Feigned Flight*, 18- Lusesita, *El abrazo*, 19- Ryan Mosley, *Empress Butterfly*, 20- Cassie McQuater, *Black Room* - Chun Li. Courtesy of the Artist's Studio and TRANSFER Gallery, 21- Nam June Paik, *Antenna Buddha*, 22- Nik Ramage, *Brick*, 23- Sergio Mora, *The Book of Love*, 24- Sholim, *Half Human-Half Machine* Portraits series: *Manchine*. Courtesy of the Artist, 25- Nina Saunders, *Greta*, 26- Ryan Heshka, *Venus Envy*, 27- David Lewandowski, *time for sushi*, 28- Johan Deckmann, *Worries*, 29- Juan Díaz-Faes, *La batalla de Crolla*.

/ CHANGEABLE, ADAPTABLE, AI-AIDED HUMANS
PLAYFUL, FEARFUL, FASCINATED HUMANS
MORPHING HUMANS
CRYSTAL HUMANS
HALF HUMANS
NEW HUMANS

STILL HUMAN_

ALEX HUG
ANTONIO CRESPO
FOIX
CAN PEKDEMIR
CASSIE
MCQUATER
CHRISTIAN REX
VAN MINNEN
COOL 3D WORLD
DAEWON YANG
DAN LAM
DAVID ALTMEDJ
DAVID JIEN
DAVID
LEWANDOWSKI
DUSTIN YELLIN
EGOR KRAFT
EL ROTO
EVRU/ZUSH
FAIG AHMED
FLAN
FRANCISCO
ESNAYRA
IZUMI KATO
JOHAN
DECKMANN
JUAN BÄRJOLA
JUAN DIAZ-FAES
KOKA NIKOLADZE
LARS DIETRICH
LUIZ PHILIPPE
CARNEIRO
LUSESITA

MARIO
KLINGEMANN
MIRIAM CAHN
NAM JUNE PAIK
NEO RAUCH
NICOLAS LAMAS
NIK RAMAGE
NIKITA DIAKUR
NINA SAUNDERS
OLEG DOU
RYAN MOSLEY
RYAN HESHKA
SERGIO MORA
SHOLIM
SMACK
TOMOO GOKITA
TONY MATELLI
WILLIE COLE
WONG PING
WU TIEN-CHANG
YANG
YONGLIANG



Plaza de la Independencia 5
28001 MADRID - SPAIN

info@coleccionso.com
www.coleccionso.com

FUTURE DAY
GLOBAL

LIMITED BY SOLO

ONKAOS

6·FOREST

FAES