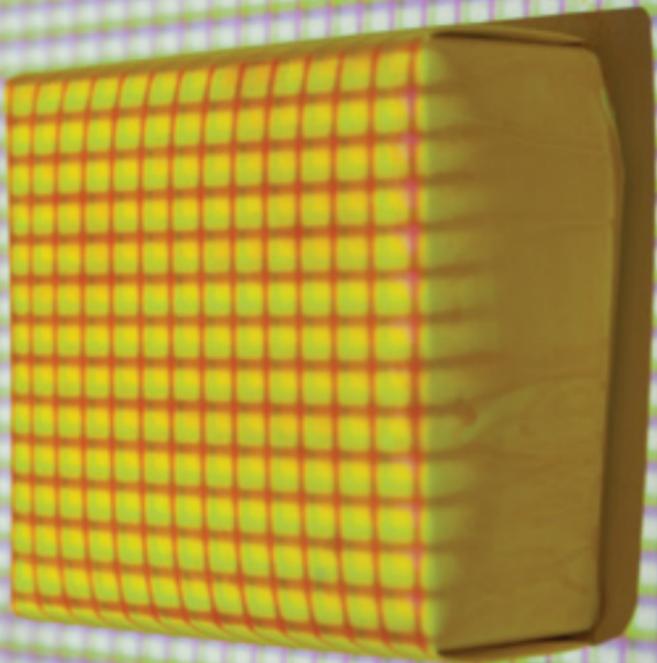
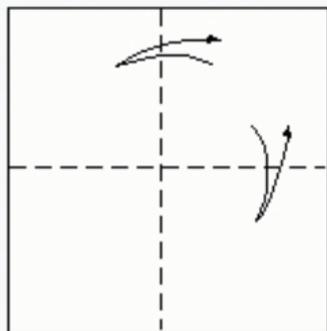
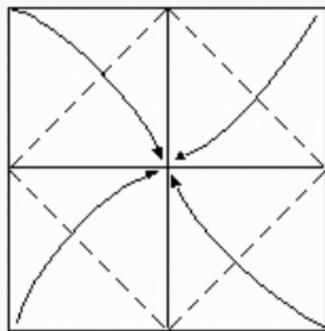
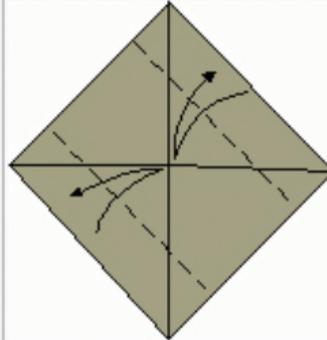
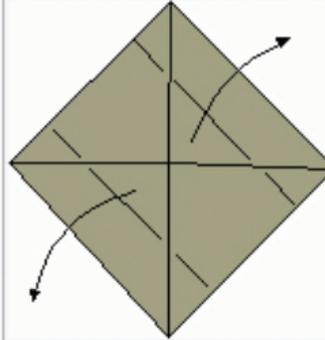
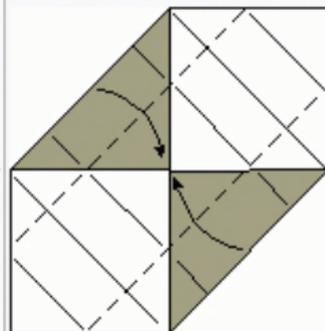
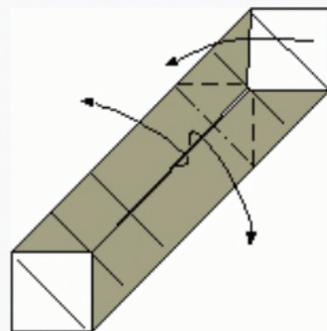
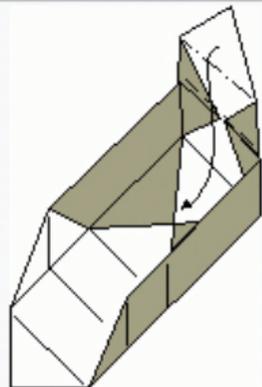
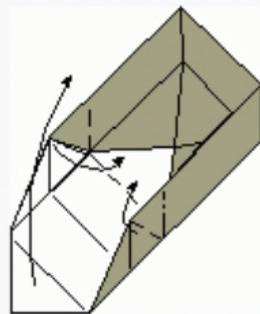
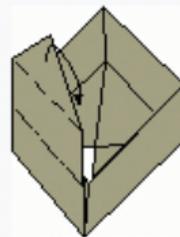
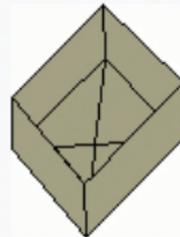


**m:n:m::l**

**Félix Lazo**



CCU

**Step 01****Step 02****Step 03****Step 04****Step 05****Step 06****Step 07****Step 08****Step 09****Step 10**

La instalación que nos propone Félix Lazo en esta nueva muestra en la Sala de Arte CCU, incorpora tanto al mundo físico, representado a través de sonidos y cajas Masu, de la ancestral cultura japonesa, como mental, por medio de coloridas imágenes y proyecciones, temáticas reiterativas a lo largo de su destacada trayectoria.

Hoy, ligado al arte digital, Lazo una vez más se reinventa al presentarnos su última muestra, *m:n:m:l*, instalación sonora y visual que conjuga la fragilidad del origami junto a la vanguardia computacional, y que se modifica por la interacción del sonido de los visitantes y el ambiente que la rodea, creando nuevas formas y significados.

Esta obra, llena de efectos ópticos, invita al espectador a ser parte de ella, generando una inesperada tensión entre lo que vemos y percibimos en una atmósfera sin tiempo ni lugar. Minimalista y sugerente, la obra se apropia del espacio existente, forjando una comunión entre el emisor y receptor de esta creación, permitiendo que cada uno de sus observadores le de sentido y la relacione de acuerdo a su propia historia.

Nacido en 1957, ha desarrollado su imaginario en torno a una gran diversidad y riqueza, posiblemente influenciado por sus estudios en biología, música y arte. Asimismo, su bagaje académico y social lo han llevado a estudiar en las Universidades de Chile y Católica, como también a realizar un Magister en música y otro en arte, en la Universidad de Columbia, Nueva York, apoyado por la prestigiosa beca Fulbright. También se ha desempeñado como profesor en diversas casas de estudio. Entre sus múltiples exhibiciones y proyectos, destaca la realización de Códice Mallok - o, ejecutado en 1994 en conjunto con los artistas Juan Enrique Gabler y Patricio Flaño y apoyado por CCU.

Su obra se ha caracterizado por la diversidad de lenguajes, como también por la investigación tecnológica y la innovación desde donde desarrolla sus creaciones, siendo la pintura, música, fotografía, multimedia, grabado e instalación las disciplinas más utilizadas. Del mismo modo, las diversas posibilidades de expresión que ha desarrollado le han permitido generar trabajos en técnica mixta, incluyendo elementos de variadas procedencias: orgánicos, minerales o vegetales, imágenes digitales, objetos, etc., todo siguiendo la armonía, color y ritmo que caracterizan sus propuestas.

En CCU reafirmamos nuestro objetivo de "Acercar el Arte a la Gente", realizando un trabajo bien hecho por el bien de las personas y nuestra forma de transmitir esa filosofía es dando a conocer los proyectos de nuestros creadores más destacados, jóvenes y consagrados, comunicando sus estilos y técnicas y apoyando sus actividades a lo largo de todo el país. Desde hace

más de 18 años ese ha sido nuestro desafío, que con esfuerzo y dedicación intenta promover los valores estéticos de diversas generaciones de artistas, aportando al disfrute y conocimiento de toda la comunidad.

Con esta destacada exposición damos un nuevo paso en esta aventura, a través de la muestra y difusión de valiosas e innovadoras obras en el espacio que hemos desarrollado para ese efecto.

Asimismo, seguimos en la senda que nos hemos planteado, apoyando nuevas propuestas, con la mirada puesta en el futuro y la intención de ser un referente de la escena plástica nacional de vanguardia, en nuestro interés permanente por contribuir como empresa a gratificar responsablemente a nuestros consumidores.

CCU S.A.



Es cierto que mucha gente está proponiendo que estamos en una época en la que el arte y la ciencia se están compaginando, casi como si estuviéramos viviendo un nuevo Renacimiento... Yo estoy en completo desacuerdo con esa visión: creo que el arte y la ciencia tienen objetivos muy diferentes. En el arte lo que estamos intentando hacer es confundir, estamos intentando irritar, ralentizar, que la gente se cuestione. En cambio en las ciencias, a pesar de que también se trabaja con enorme incertidumbre y también es un lugar inmensamente poético, lo que se busca es reducir la ambigüedad... En el arte lo que intentamos es precisamente lo contrario, potenciar esa ambigüedad.

Rafael Lozano-Hemmer

“Todo está  
profundamente entrelazado”  
Cristián Silva

Para quienes estamos familiarizados con su proceso desde hace mucho tiempo, resulta fascinante, de pronto, aprovechar la instancia de esta exposición para detenerse a observar la evolución que ha experimentado a lo largo de los años el trabajo de Félix Lazo. En ese sentido, y para quienes lo desconocen, habría que empezar refiriéndose de manera ineludible a su formación: inicialmente músico, posteriormente biólogo, Lazo ingresó a las filas de las artes visuales desde una posición atípica. Y lo que es más importante, se ha sostenido en esa singularidad a través del tiempo.

Después de casi dos décadas ejerciendo como profesor, sus alumnos pueden dar testimonio de que cada vez que habla de visualidad, Lazo recurre a la biología. O a la música. Y cuando se refiere a la música, lo hace habitualmente desde las imágenes. Y cuando aborda asuntos biológicos, lo más probable es que lo haga desde una dimensión poética y filosófica (visión inculcada tempranamente por sus maestros Humberto Maturana y Francisco Varela).

Al igual que Duchamp (que prefería mil veces verse influido por literatos antes que por pintores), los referentes de Lazo rara vez son otros artistas visuales; serán casi siempre científicos, poetas, arquitectos, pero sobre todo músicos, músicos experimentales como Varèse, Stockhausen, Xenakis o Cage. El incesante rebote y rotación de todos aquellos elementos que se encuentran flotando entre la ciencia, la poesía y la música conforman el inagotable universo de Félix Lazo: estridencias, reverberaciones, rizomas, longitudes de onda, fractales, secuencias, algoritmos, disolvencias, descálces, retroalimentaciones, frecuencias, encadenamientos y transmutaciones. Los que recuerdan sus primeras pinturas, habitadas por vibrantes y energéticos personajes multicolores, se preguntarán, viendo su obra más reciente, qué ha pasado con la representación de la figura humana. Es más, se preguntarán qué pasó con la pintura misma, con la materia pictórica.

Desde la perspectiva de Lazo, o de la manera en que él percibe el devenir

de su obra durante los últimos años, ésta ha seguido observando fielmente las mismas motivaciones: si tal o cual pieza ha sido materializada por medio de una plasta de óleo sobre lino o a través de un intrincado software, la experiencia es la misma, el objetivo es el mismo, el procedimiento conlleva el mismo espíritu, o como él diría: la misma "concentración del licor". Sin embargo, desde una posición más literal, es posible percibir la ausencia de algo que podríamos llamar "el elemento humano". Al respecto, este autor ha sido enfático: "... me cansa el drama humano, lo encuentro intrascendente, inconducente, me da la impresión que el ser humano está como atrapado en el tema del Hombre; con mi trabajo yo sólo estoy buscando un poco más de aire... porque la verdad es que el tema humano me sofoca. Si me apuras un poco, hasta te diría que ni siquiera me considero un humanista".

En verdad, si examinamos cuál es la generación a la que pertenece Lazo, nos daremos cuenta de que se trata de una de las más afectadas por las traumáticas coyunturas psicosociales de los setentas y ochentas en Chile. Al igual que lo sucedido con las generaciones de artistas y poetas que padecieron la Primera Guerra Mundial en Europa, el desgarramiento colectivo y la decepción del ser humano (que, guardando las proporciones, en el caso europeo dio origen a proyectos formidables como la Bauhaus), en nuestro país hizo que la herida sensibilidad de algunos creadores se encauzara hacia búsquedas alejadas del cotidiano, es decir, alejadas de la represión y el sufrimiento. "A mí lo que me interesa en verdad es la vida propia de lo inmaterial, de lo desconocido, de los asuntos que no sé qué son; me interesa indicar esa apertura, hacia los misterios de la vida y el universo... Me interesa el mundo, sí, pero visto desde la galaxia NGC1097 de la constelación Formax...". Vaya cosa.

En un contexto como el chileno, en el que las limitantes de los discursos políticos y los conflictos sociales tradicionalmente han monopolizado la

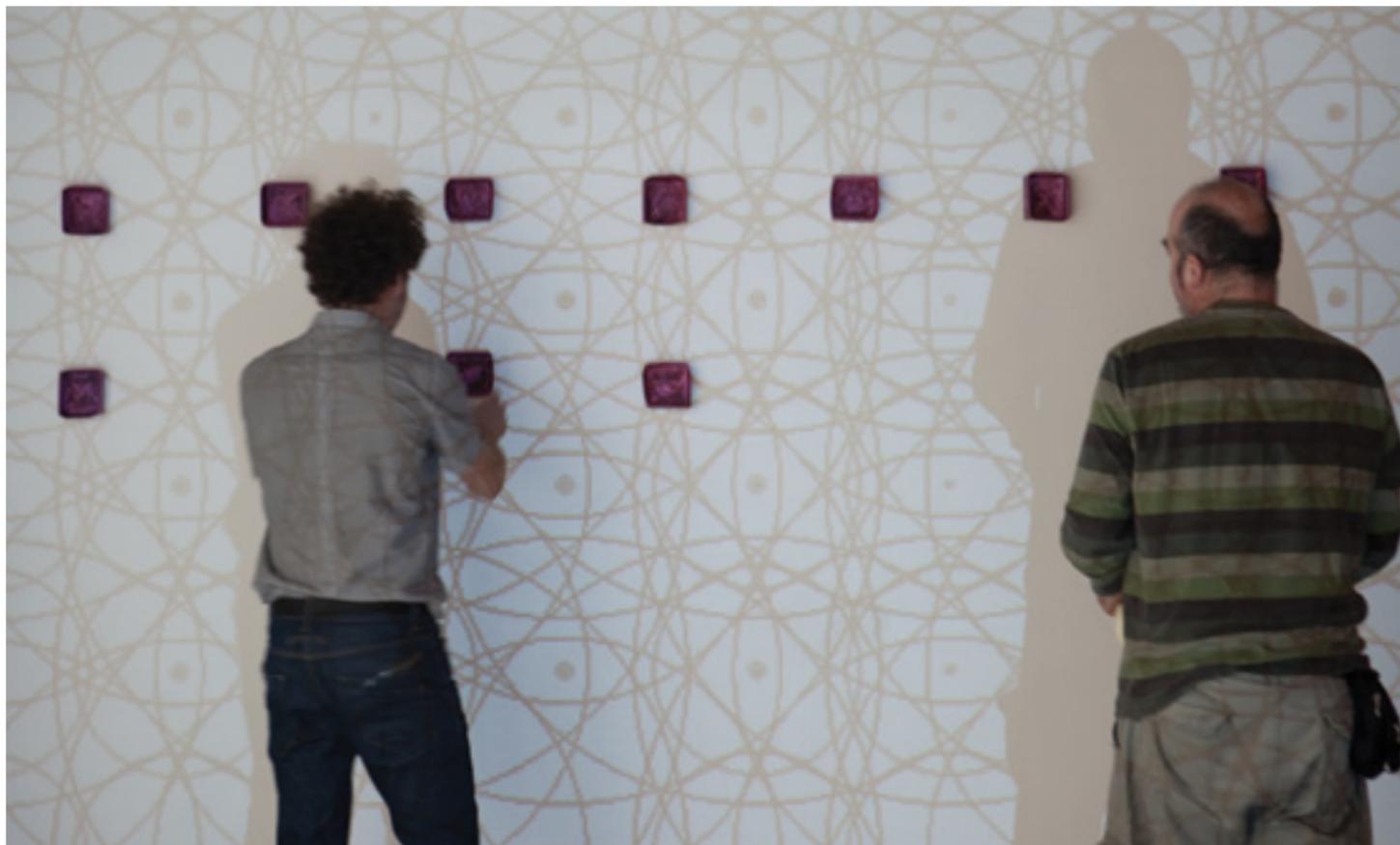
producción artística, la propuesta de Lazo –y de otros pocos artistas afines– afortunadamente abre una ventana para que entre aire fresco (aunque esto los convierta en víctimas de una especie de segregación de parte de las élites de la vanguardia). Digamos que la doctrinaria escena de las artes visuales chilenas de los últimos treinta años se ha forjado precisamente sobre la alianza entre ciertas ortodoxias inamovibles y una suerte de miopía analítica: "Tengo la impresión de que los pontífices del arte de aquí no me dan bola porque no provengo de sus academias... y además, porque mi trabajo no es ni decadente ni deprimente ni negativo", me comentó alguna vez al respecto Lazo, y es que, en efecto, su propuesta ofrece una posibilidad que se opone a nuestra aparentemente agotada hegemonía de dogmas, crítica social y "preocupaciones terrenales". Resulta pertinente mencionar esto, si nos alineamos con el pensamiento del artista y teórico Luis Camnitzer, cuando dice que "la mejor manera de definir el arte es señalando lo que no es". También Lazo ha afirmado que "en Chile no hay Conceptualismo: más bien, lo que hay es poesía visual, que aunque rigurosa, muchas veces resulta más dulce, romántica y burguesa que todo lo que se pretende cuestionar". La alternativa que plantea Félix Lazo, que para algunos podrá parecer evasiva, escapista, superflua, decorativa y hasta hedonista, para otros ha resultado refrescante, multidimensional, espiritual, liberadora y evocativa: presenta, eso sí, una fuerte exigencia al espectador, cual es poner atención y entregarse a lo que se está viendo y escuchando sin prejuicios, en un estado que podría encontrarse a medio camino entre la meditación budista y el epoché a la manera de Husserl. Entre los referentes que vienen a la memoria al observar la obra de Félix Lazo, están las exploraciones en los territorios de la pintura, el cine, la arquitectura, la ingeniería, la fotografía, la escultura e incluso la música, llevadas a cabo a principios del s.XX por artistas multifacéticos como Aleksandr Rodchenko o László Moholy-Nagy. Además de la versatilidad, tienen en común sus investigaciones un gusto por la innovación tecnológica y el refinamiento de la realidad por medio de los lenguajes de la abstracción, y

una actitud reflexiva e inquisitiva -al mismo tiempo que proactiva- respecto del entorno. Es posible apreciar también un alejamiento de la "representación", las narrativas y las anécdotas en el trabajo del inventor norteamericano John Whitney, quien sin ser considerado propiamente un artista, contribuyó a la historia de las imágenes creando secuencias caleidoscópicas y "espirográficas" generadas algorítmicamente, cuya única función era ampliar la conciencia del espectador a través del placer visual. A propósito de este tipo de operaciones, y en una entrevista reciente, el artista argentino Eduardo Mac Entyre -considerado uno de los pioneros del tránsito de la pintura tradicional hacia soportes digitales- señalaba: "Es entonces cuando el arte manejado con el hermoso poder que nos brinda la libertad humana, conjuntamente con nuestra sensibilidad y nuestra inteligencia puede, con una potencia similar a la de la propia naturaleza, engendrar manifestaciones de vida, vibración, belleza y armonía, fuerza y energía, solamente combinando las formas más simples y por tanto más puras". En 1974, el célebre Ted Nelson, fascinado con la compleja naturaleza del impulso creativo, y vigorosamente involucrado con las primeras fases de las redes de informática, fue de los primeros en ver en el computador la herramienta que haría más explícita la interdependencia de las ideas y de las visualidades, evidenciando las conexiones entre literatura, artes visuales, música y ciencia, todas instancias, según él, "profundamente entrelazadas".

La obra en torno a la cual se articula la presente exposición y que sirve de eje para el despliegue de este catálogo, titulada *m:n:m:l*, reúne con exactitud los principios que han estado presentes en el trabajo de Félix Lazo de los últimos años (y que, por lo demás, constituyen mundialmente la esencia del llamado New Media Art, o Arte Digital, o Arte de Nuevas Tecnologías, o Arte Generativo): imprevisibilidad, aleatoriedad, flexibilidad, interactividad y, en el mejor de los casos, intercreatividad.

En esta ocasión, Lazo ha orquestado un encuentro entre la frágil sutileza de asuntos orgánicos y arcaicos (como la cajita masu que sirve de unidad modular en las delicadas instalaciones murales) y la sofisticación proporcionada por el computador y los sistemas de programación que ha diseñado especialmente para este proyecto. En *m:n:m:l*, un micrófono cuelga en el centro de la sala y registra los sonidos del ambiente, los cuales son instantáneamente traducidos en grafismos concéntricos que son proyectados sobre el muro; estas aureolas centelleantes, a veces caóticas, a veces más recatadas, se organizan a partir la superposición de dos retículas cartesianas: la generada por el propio proyector y la sugerida por la disposición del púrpura caput mortem y el amarillo cadmio de las pequeñas cajitas de papel. Entonces, mientras un programa se encarga de trasladar los sonidos del ambiente a estos palpitantes, hipnóticos y por momentos ingobernables trazos, otro va desfigurando y desviando la misma materia prima auditiva hacia una retroalimentación completamente irreconocible. Lazo se maravilla ante el universo sonoro: "... cuando uno está en este viaje de manipular las transformaciones del sonido electroacústico, de repente te das cuenta de la enorme complejidad, de la inesperada belleza de las capas que conforman, por ejemplo, el chirrido de los frenos de una micro". Resulta interesante constatar en este caso que, a pesar de la deliberada -y antes mencionada- ausencia de representación humana, *m:n:m:l* no sería posible sin la presencia del espectador; es únicamente a través de la interacción con el ser humano, a través de la comunicación perfecta y desde la sinestesia que se genera entre ente y objeto, que este proyecto se activa, se constituye como obra y se alza como unidad indivisible. Celebremos entonces la fe en el trabajo de Lazo, el independiente, el escéptico; que si nos remitimos estrictamente a la raíz del término, *skepsis*, no tendrá tanto que ver con "no creer", sino con encontrarse siempre en una permanente búsqueda, en una investigación intensa y sin final.

Cristián Silva,  
Santiago, abril, 2010



```
009
010   for (int i = 0; i < 256; i++){
011       ofCircle(widthDiv*10,heightD
012       ofSetColor(60+left[i]*60.0f,
013   )
014   o:NoFill();
015   for (int i = 0; i < 256; i++){
016       ofCircle(widthDiv*10,heightD
017       ofSetColor(50+right[i]*80.0f
018   )
019   }
020   }
021
022
023   static float adder = 0;
024   //-----
025   void testApp::audioReceived (flo
026   // samples are "interleaved"
027   for (int i = 0; i < bufferSize;
028       left[i] = input[i*2];
029       right[i] = input[i*2+1];
030   }
031   bufferCounter++;
032   }
033   }
034
035
036   //-----
037   void testApp::keyPressed (int key){
038
039   if(key == 'c'){
040
041       bFullscreen = !bFullscreen;
042
043       if(!bFullscreen){
044           ofSetWindowShape(1024,768
045           ofSetFullscreen(false);
046       } else if(bFullscreen == 1){
047           ofSetFullscreen(true);
048       }
049   }
050   }
051
```

físico :: mental  
objeto :: color  
sonido :: forma  
cuerpo :: interacción

"el oído selecciona lo que escucha,  
el ojo discierne lo que ve"  
(refrán popular)

m:n:m::l

Hace un tiempo al revisar mis obras tome conciencia que estas presentaban líneas temáticas que se repetían en el tiempo, problemáticas diferentes se iban sucediendo generando obras que no guardaban una relación directa entre sí. Era como si mi proceso creativo fuese saltando de un tema a otro, resolviendo diferentes problemas: formales, plásticos, históricos, técnicos, sociales, contextuales, etc.

Esta instalación se genera a partir de una revisión de problemáticas que he estado trabajando hace ya un tiempo y se emparentan directamente con la obra "del Intento" (pág. 159) de 1996 que presenté en la Galería Arte Actual de la Plaza Mulato Gil (galería que hoy no existe) en la exposición "ohuw-hni" de 1997. La obra "del Intento" consistía en un proyector pequeño de diapositivas con un botón rojo que al ser presionado proyectaba una imagen sobre un objeto en el muro, la imagen proyectada era una foto del mismo objeto, multiplicándose en su virtualidad y realidad, realzando la tensión entre lo físico y lo mental. En m:n:m:l esta tensión vuelve a aparecer; lo físico se manifiesta en las cajas de origami, en el sonido y la interacción, lo mental en el color y en las proyecciones.

## Concepto

El concepto se articula en torno a la tensión entre la percepción directa experiencial de un fenómeno y su acompañante interpretación mental. Lo que vemos y lo que escuchamos se encuentran en una permanente negociación de significantes basados en nuestra historia personal: la relación física del cuerpo con el objeto y el espacio; la reacción del ojo y la mente frente al color; el cuerpo, el sonido y el gesto en su relación con la interactividad y el cuerpo único personal e intransferible frente al estar experimentando.

### de la Gestación de la obra (la historia larga)

En Octubre del 2009 fui invitado a participar como representante de Chile en la Bienal de Cuenca, Ecuador. En esa oportunidad presenté la obra "deLejos", (pág. 65) en la cual tomé diferentes imágenes de la ciudad de Cuenca bajadas de Internet y procesadas por una serie de algoritmos, que venía trabajando en mis performances de ese año y del año anterior en lo que denominé los AutopoieticSystems (pág. 59).

Estas 220 imágenes reconvertidas por los algoritmos eran presentadas en un muro y en otro muro de la misma sala se proyectaba un video de la ciudad de Cuenca. Este video, desarrollado con tomas que realicé de la ciudad al llegar, también era procesado por algoritmos similares al del mural impreso, pero ya con una visión más experiencial de la ciudad. La idea era contrastar estas dos visiones, la lejana tomada de Internet y la inmediata, realizada en la misma ciudad.

Después de largas conversaciones con la curadora Paz Aburto Guevara, con la cual compartí bastante durante mi estadía en Cuenca, comencé a plantearme más radicalmente frente a la imagen y las problemáticas de la representación. En ese entonces había terminado el proyecto Fondart "seis estudios para una obra vacía" ([www.seisestudios.org](http://www.seisestudios.org)) y había construido un sistema de retroalimentación visual y sonoro (AutopoieticSystems) que utilicé en diferentes conciertos multimedia. "deLejos" se relacionaba con ese concepto de ocupar los elementos del entorno para producir la obra y funcionar como un espejo distorsionado.

Pero había un problema, el sonido era un objeto y era una experiencia perceptual, en cambio la imagen se comportaba como un contenedor (un símbolo), era "una otra cosa" y la mente leía la imagen y no el objeto que contenía la imagen. Estas ideas me llevaron a repensar los supuestos sobre los que estaba trabajando en relación a la visualidad y al sonido.

En los "AutopoieticSystems", el sonido funcionaba bastante bien, los micrófonos captaban la información del ambiente y la reprocesaban y mezclaban de una manera envolvente, pero no sucedía lo mismo con lo visual, la cámara de video era direccional y las imágenes se superponían unas a otras. Había una fisura en la percepción y el comportamiento de los sentidos no era igual, no había una equivalencia sonora - visual y había que trabajar esos parámetros como dos universos paralelos.

Con estas ideas en mente empecé a trabajar separando estos dos universos y cambiando las herramientas con las cuales estaba trabajando lo visual. Lo visual debía ser abstracto, simple y radical y que privilegiara la experiencia del movimiento y la interacción. Trabajando con la librería C++ OpenFrameworks realicé en el verano (2010) unos programas que reaccionaban al sonido del ambiente dibujando formas simples. (LazoApps págs. 45)

### de las Acuarelas

El año 2002 fui a estudiar composición musical a París por ocho meses. En ese entonces decidí no llevar ningún lápiz o elemento del mundo de las artes visuales con la idea de concentrarme a lo que iba, estudiar música por computadores, si tenía alguna idea visual la podía realizar en el computador.

A los dos meses de estar en París, compré unos papeles hechos a mano y unas acuarelas. Al llegar a mi casa llené la tina del baño con agua y puse a remojar los papeles toda la noche, a la mañana siguiente pinté unas acuarelas de colores intensos (ver [www.lazo.cl](http://www.lazo.cl), aquarelles). Desde entonces trabajar con acuarela ha sido un contrapunto a mi trabajo con el computador, de hecho en mi estudio hay un mesón con los computadores y en la pared opuesta un escritorio con los implementos de acuarela.

Estos ejercicios de color en acuarela han ido mutando y tomando formas tridimensionales. Al ir desarrollando las diferentes posibilidades de doblar el papel, me topé con la tradición del Origami, en la cual mi hermana Andrea

había trabajado bastante y con su ayuda pude encontrar esta forma o caja masu que me daba la suficiente simpleza que estaba buscando.

### del Título

m:n:m::l

El título de esta exposición da cuenta de una intención de revisar el arte minimalista histórico desde una perspectiva del siglo XXI y desde la sociedad de la informática.

La obra toma varios de los clichés del arte minimalista, como por ejemplo: el color monocromo, la relación con la escala, la repetición, la eliminación de la mano del artista (gesto), la importancia del rol del espectador, incluyendo además el sonido como elemento de tensión y la interactividad que convierte la presencia del espectador en ser el protagonista, es decir, la obra no existe si no hay espectador.

Hoy el Minimalismo ha derivado en otras interpretaciones y ha sido absorbido por la cultura general, con aplicaciones diversas, siendo muy importante en el diseño web, en la arquitectura, incluso en interpretaciones más amplias. Estas interpretaciones involucran hábitos de vida, pensamientos y una actitud minimalista frente al consumo y la ecología, como por ejemplo el blog <http://mnmlist.com/>, donde el autor recoge el término, combinándolo con hábitos tomados del Zen como una forma de enfrentar conscientemente el impacto consumista promovido por la sociedad en la cual vivimos.

## de la Obra

Este proyecto es una instalación visual y sonora interactiva que consta de tres partes: dos sistemas visuales y un sistema sonoro.

Los sistemas visuales constan de dos partes cada uno. Por un lado, una parte física constituida por objetos de papel realizados en origami que van en los muros y por otro, una parte digital que se proyecta sobre los muros y los objetos de origami, creándose una interacción entre la proyección y los objetos.

Los sistemas visuales son programas interactivos realizados especialmente para esta instalación, que operan por contraste. Uno en el muro norte y otro en el muro sur de la sala. La relación interacción, color, forma y origami le da a cada uno su característica propia.

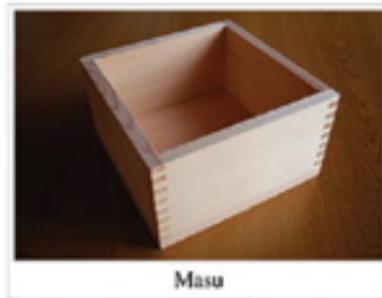
Estos sistemas abstractos, de formas geométricas simples que se modifican en dependencia a la interacción del sonido y el movimiento de los visitantes.

El sistema interactivo sonoro toma los sonidos de la sala (especialmente los sonidos del agua, propios de este espacio) y los modifica aportando al clima general de la instalación.

Los sistemas de interacción han sido diseñados en dos ambientes de programación, Supercollider en el audio y C++ (OpenFrameworks) en las proyecciones.

félix lazo,

Santiago, abril 2010

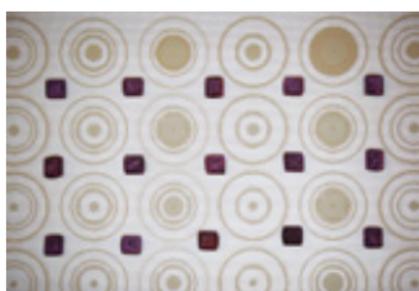
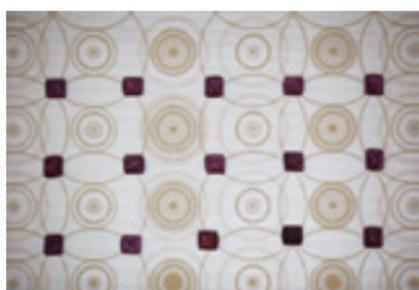
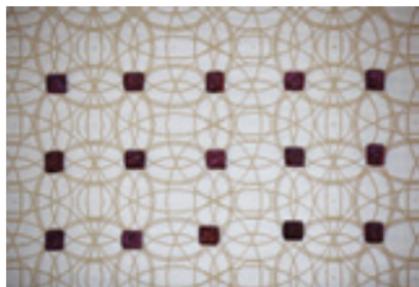


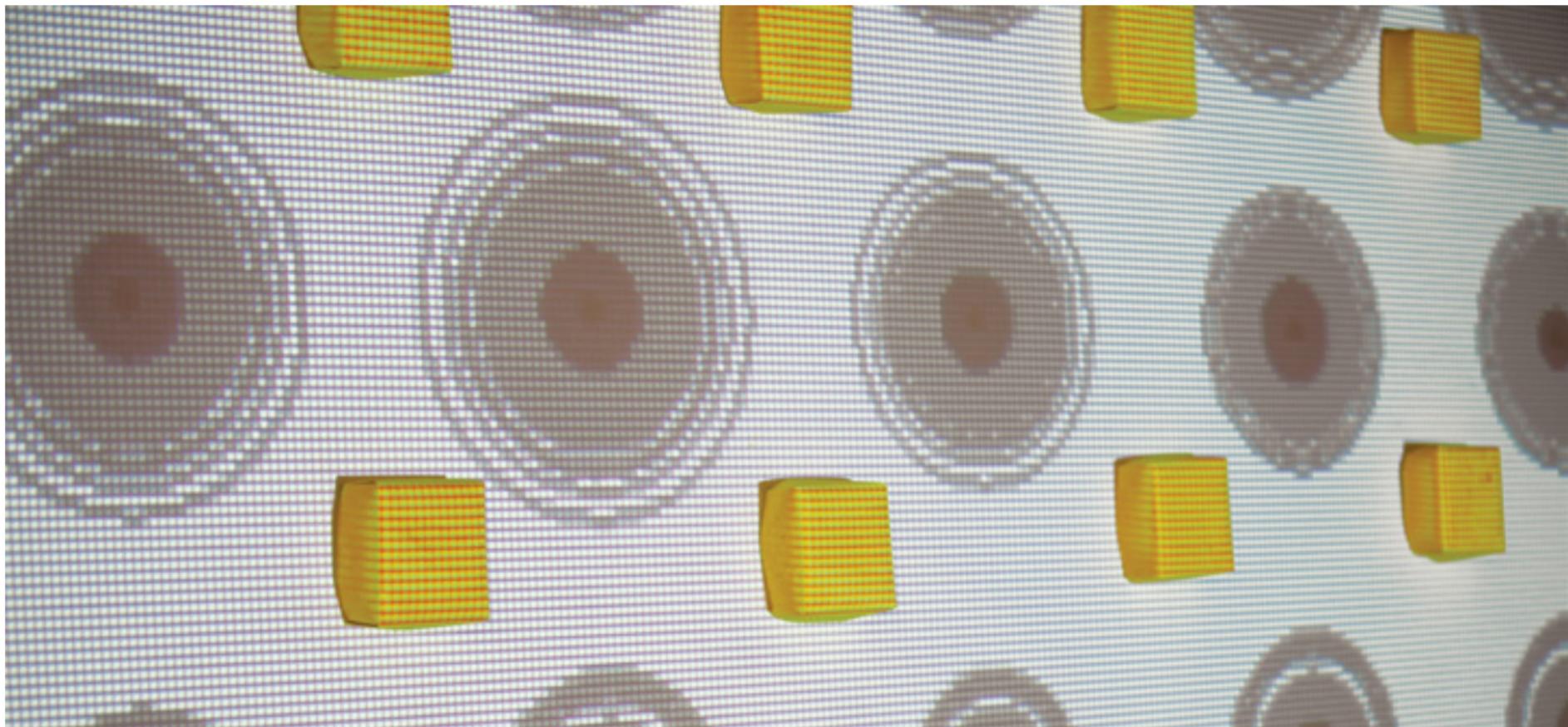
## Masu (Japonés)

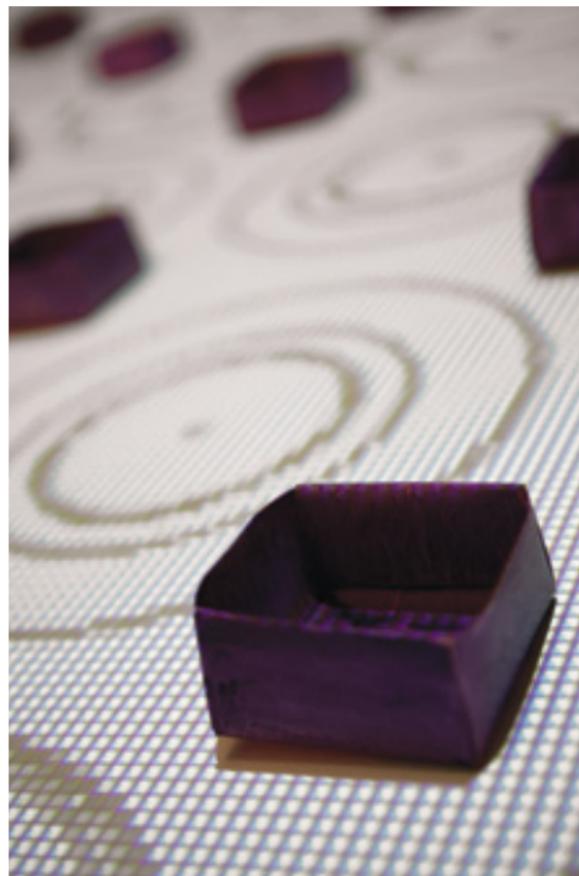
Masu

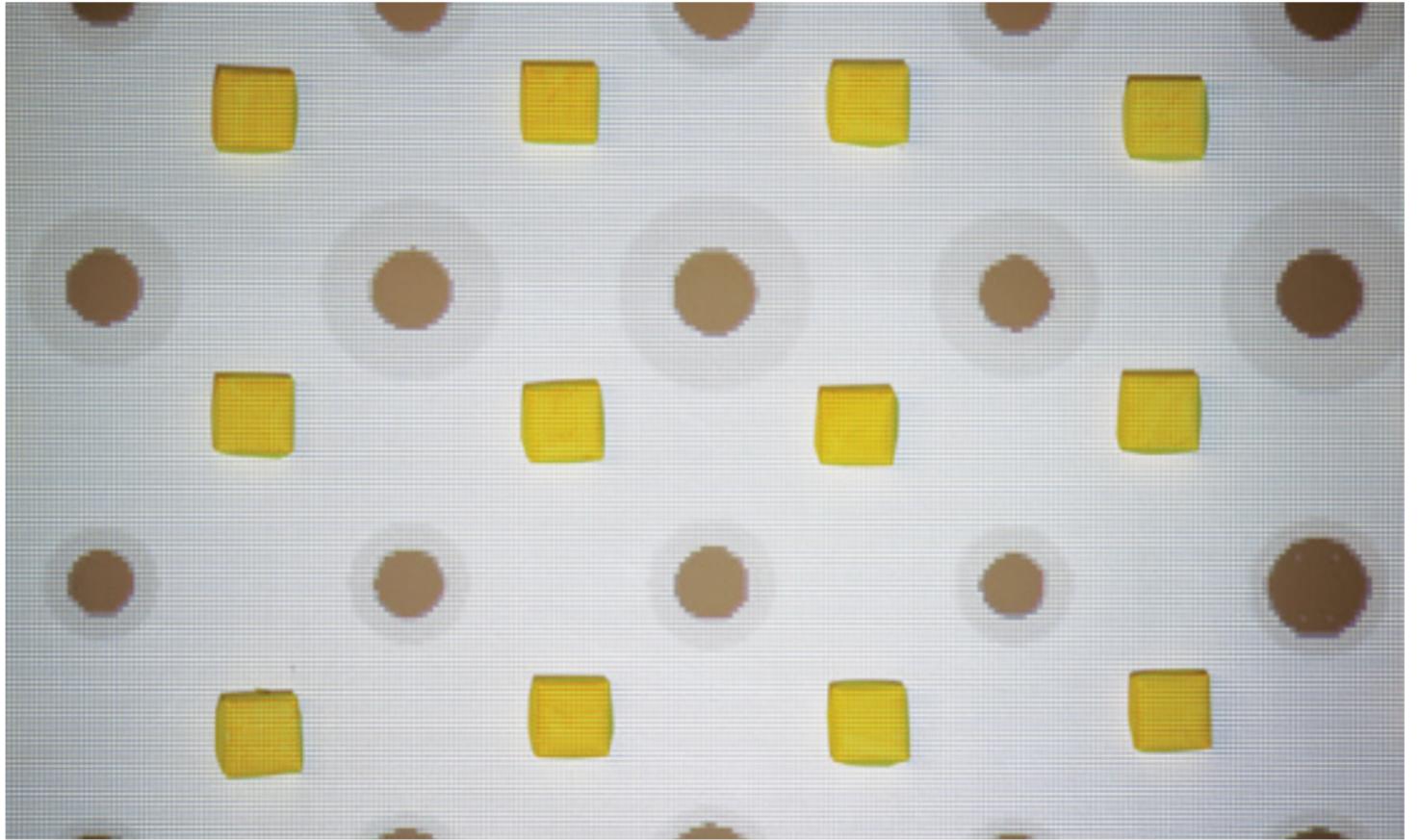
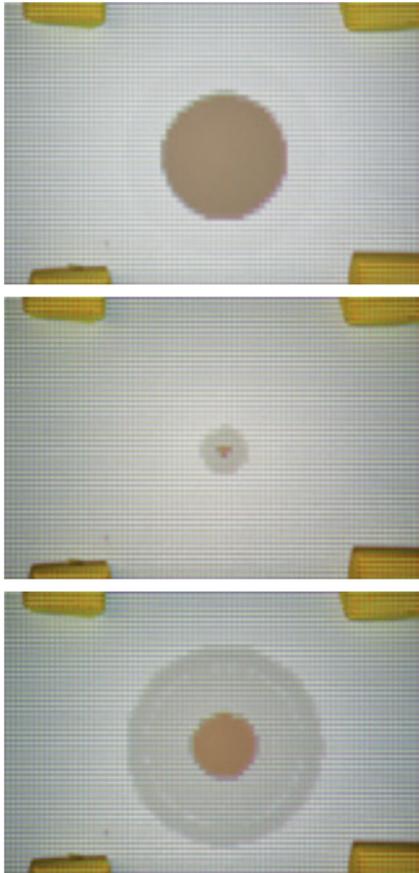
Un *masu* (枺) era originalmente una caja de madera utilizada para medir el arroz en Japon durante el período feudal. *Masu* hay en varios tamaños cubría el rango de un *to* (一斗枺 *ittomasa*, c. 18L) a cinco *gō* (五合枺 *gogōmasu*, c. 0.9L). Un *masu* era supuestamente suficiente arroz para alimentar a una persona por un día.

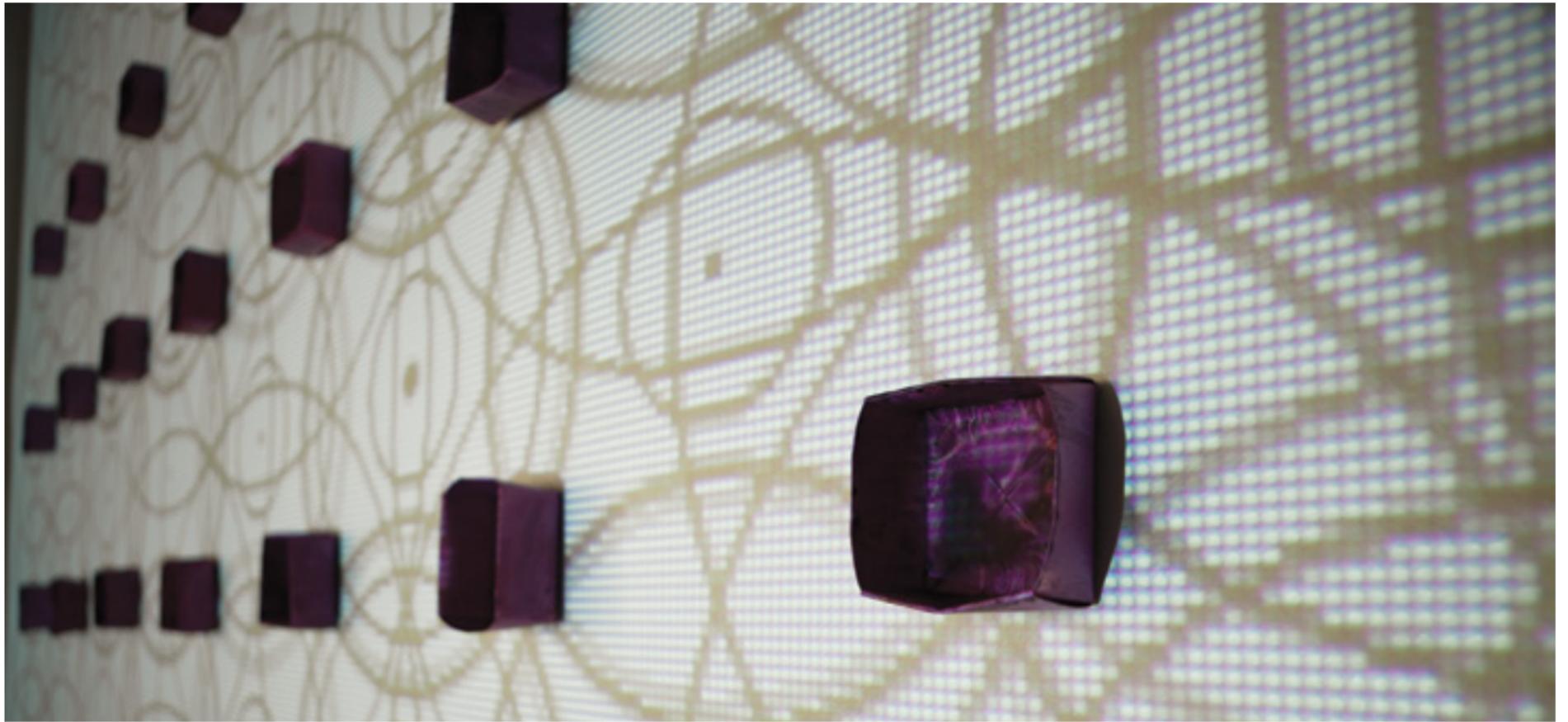
m:n:m::l  
Instalación visual  
y sonora interactiva  
2010











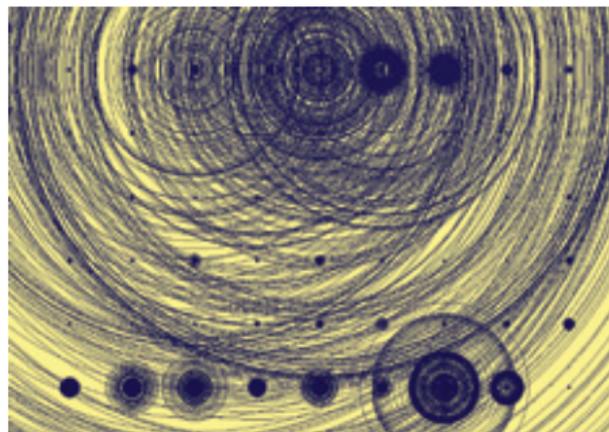
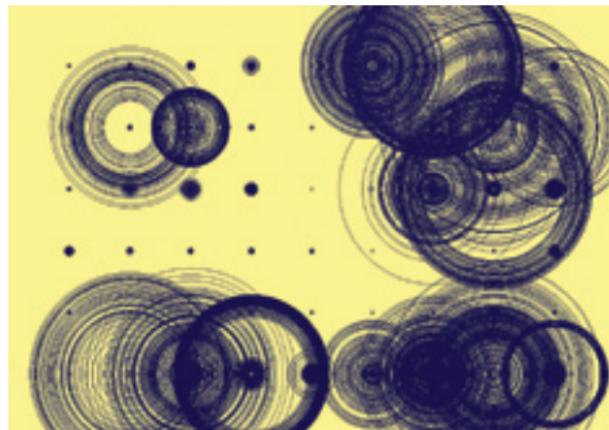
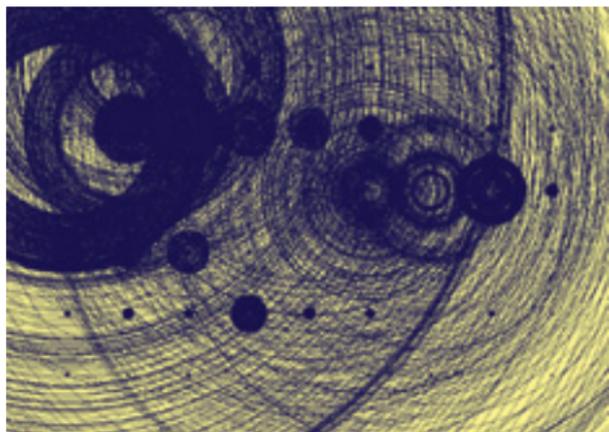
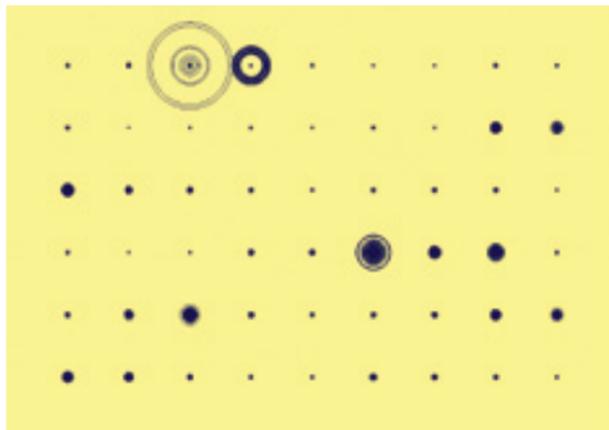
**Audioln** es una obra interactiva simple que capta los sonidos del entorno y responde visualmente activando puntos de una grilla.

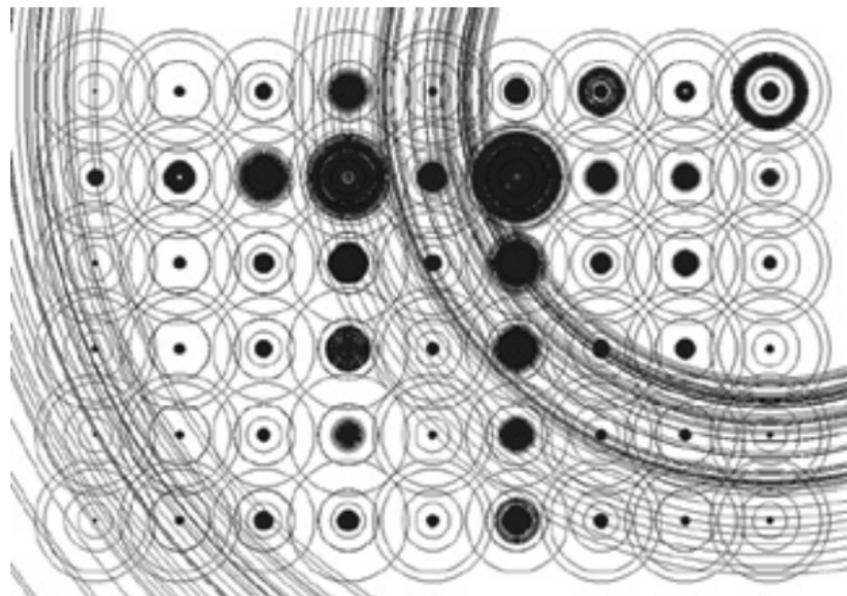
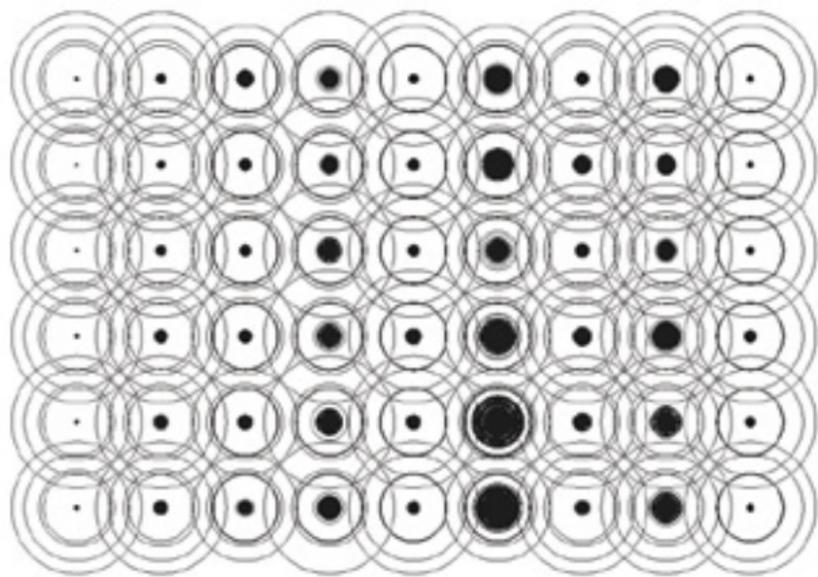
**Minimaln** está basada en la anterior, pero no es interactiva e interactúa con su propio sonido. Esta obra incluye dos loops de sonido.

**whiteCircles** es una obra que continúa con el mismo principio de interacción con los sonidos del entorno, aunque mantiene su propio ritmo.

Obras realizada en C++ con la librería openFrameworks para plataformas Mac y Windows.

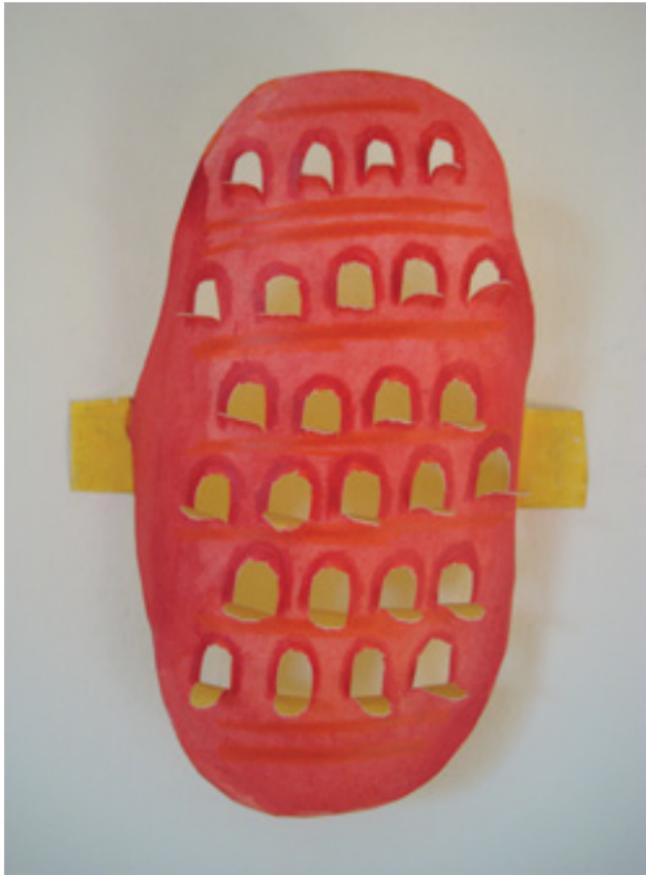
LazoApps.  
2010



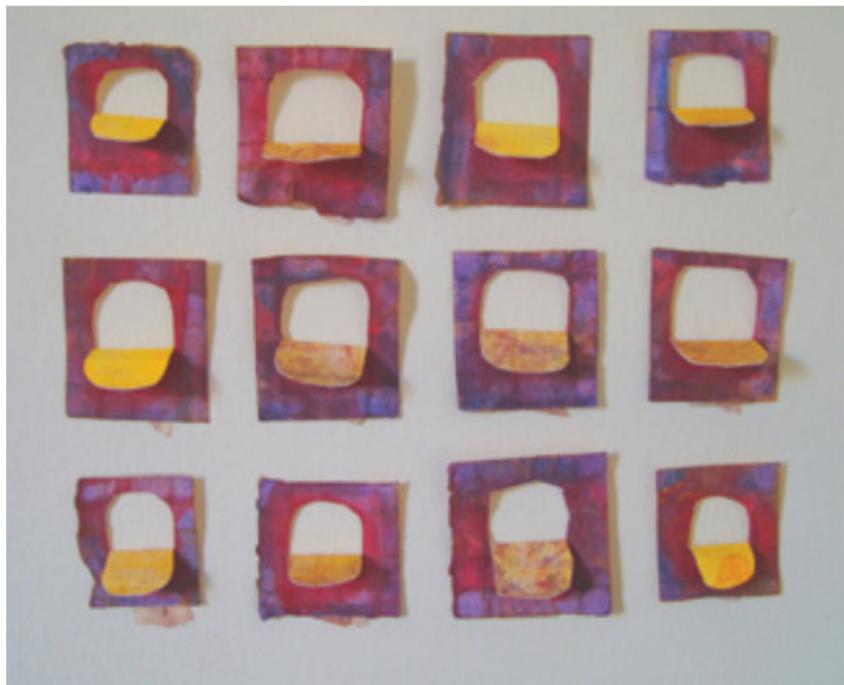


Trabajar con papeles, formas y acuarela  
me permite liberarme del mundo de las ideas  
permitiendo que las manos piensen.

objetos - acuarelas  
2009







Autopoiesis (de Auto: a sí mismo; y Poiesis del griego: creación, fabricación, construcción).

Literalmente, **autopoiesis** significa auto-organización. Concepto que nace en la biología de la mano de los chilenos Humberto Maturana y Francisco Varela, y que designa un proceso mediante el cual un sistema, (por ejemplo, una célula, un ser vivo o una organización), se genera a sí mismo a través de la interacción con su medio. Un sistema autopoietico es operacionalmente cerrado y determinado estructuralmente. La **autopoiesis** sería una característica definitoria de los seres vivos.

**AutopoieticSystems**  
Sistema multimedia - performance  
2009



Centro Cultural de España  
Santiago, Chile, octubre 2009.



CAC,  
Córdoba, Argentina, marzo, 2009.



Interacción en tiempo real de audio y video con el entorno.  
El sistema reacciona a la información auditiva y visual del entorno  
creándose un proceso de retroalimentación controlada.

Dos micrófonos, un video proyector, cinco canales de audio.  
Dos lenguajes de programación, SuperCollider para audio y  
Quartzcomposer para lo visual.



CAC,  
Córdoba, Argentina, marzo, 2009.

Mural de 900 x 300 cm. aproximadamente compuesto por 220 imágenes modificadas de 40 x 27 cm. c/u. Estas fotografías fueron bajadas de internet al buscar en Google las palabras: Cuenca Arte, Cuenca Ecuador, Cuenca Arte Contemporáneo, Cuenca Bienal, Cuenca Bienal Arte Ecuador. Estas imágenes fueron modificadas y alteradas por un proceso digital diseñado para esta obra.

Video de la ciudad de Cuenca realizado entre el 12 y el 15 de Octubre, también alterado por un proceso digital equivalente al del mural pero en el cual el color de la ciudad es relevante.

Estas dos visiones han sido alteradas y procesadas por algoritmos digitales creados por el artista, con el fin de eliminar la narrativa anecdótica fotográfica y acercarse a una sensación lumínica de la ciudad.

Obra realizada especialmente para la X Bienal de Cuenca, Ecuador, 2009.

**de Lejos**  
video-instalación,  
220 imágenes impresas  
y una proyección de video  
2009



Este proyecto consistió en diseñar y programar seis diferentes procesos de interacción en tiempo real de video, audio y entorno. Estas obras o estudios no tienen sonidos pregrabados o películas, todo el material que utilizan para constituirse está dado por el entorno visual y acústico específico que las rodea.

Este proyecto utilizó dos lenguajes de programación por objetos, el audio en SuperCollider y los procesos visuales o de video en QuartzComposer.  
2008.

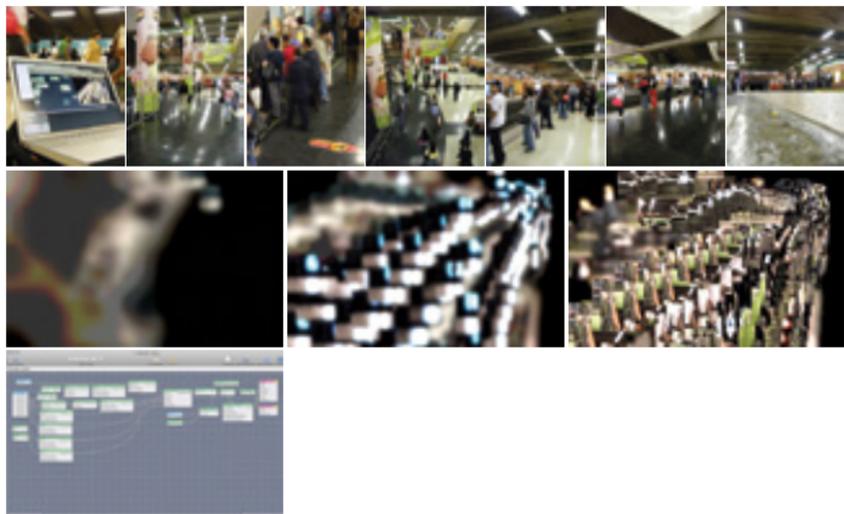
Seis estudios para  
una obra vacía  
[www.seisestudios.org](http://www.seisestudios.org)  
2008

Cada uno de estos estudios (rediseñado y ajustado) capta la información de su entorno por 4.33 min. (cita lejana a la obra 4.33 min. de John Cage).

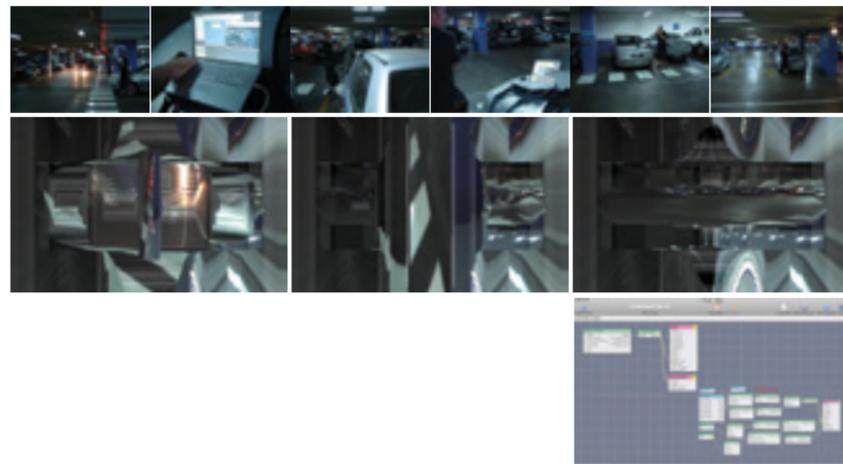
Las tomas (de información auditiva y visual) fueron sigilosas, con la intención de no alterar el entorno, creando así un retrato (libre) acústico y visual de la ciudad de Santiago.



**Estudio Uno**  
Puente Loreto  
(jueves 05 de junio 11:40 hrs.)



Estudio Dos  
 Estación Metro Baquedano  
 (lunes 27 de octubre 15:20 hrs.)

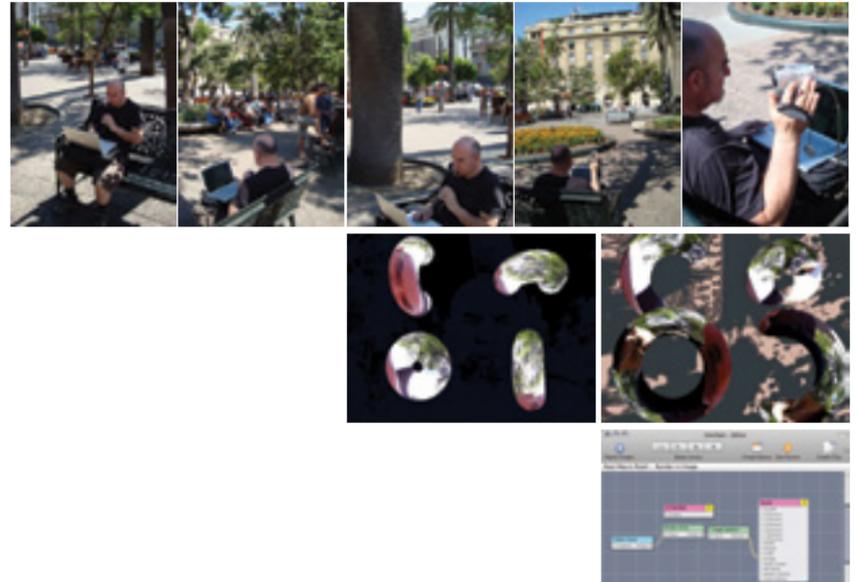


Estudio Tres  
 Estacionamiento Mall Parque Arauco  
 (lunes 24 de noviembre 18:22 hrs. y  
 lunes 8 de diciembre 17:32 hrs.)



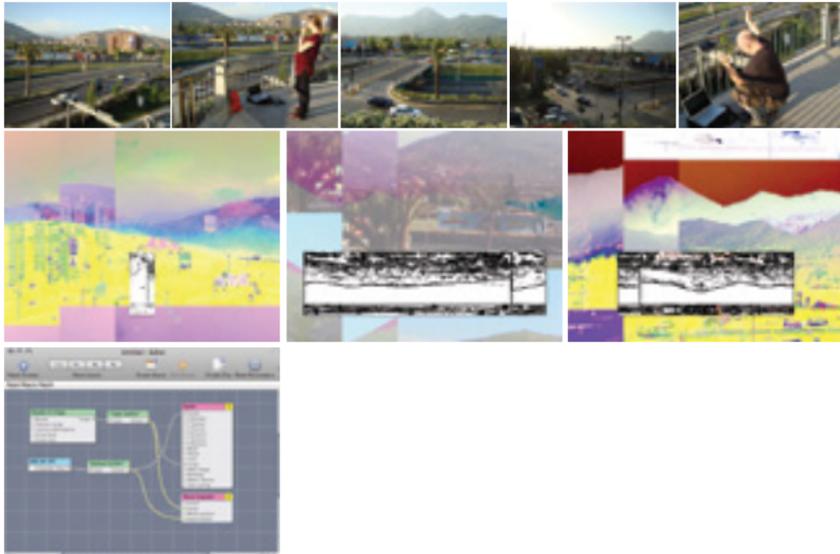
## Estudio Cuatro

Bajada Huechuraba  
(domingo 21 de diciembre 20:10 hrs.)



## Estudio Cinco

Plaza de Armas Santiago  
(viernes 2 de enero 17:50 hrs.)



Estudio Seis  
Terraza Mall Alto Las Condes  
(sábado 3 de enero 19:15 hrs.)

"Uno nunca aprende lo que quiere aprender".  
(Juan Matus)

Imago es un software realizado en un ambiente de programación llamado PixelShox. Este software dibuja en la pantalla siguiendo un set de procesos aleatorios. Las imágenes generadas por este software, son seleccionadas, agrupadas e impresas en papel sintético.

Esta obra se plantea como un ejercicio para el desarrollo de la imaginación.

Obra exhibida en Galería Animal, Santiago de Chile.  
2008.

**Imago**  
instalación-pintura algorítmica  
77 impresos, 30 x 40 cm.  
impresión inkjet en papel sintético  
2008





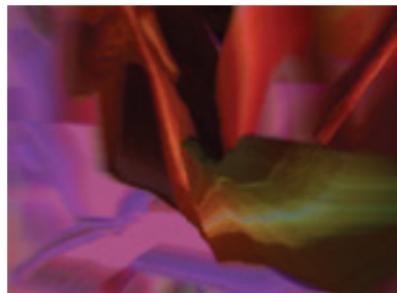
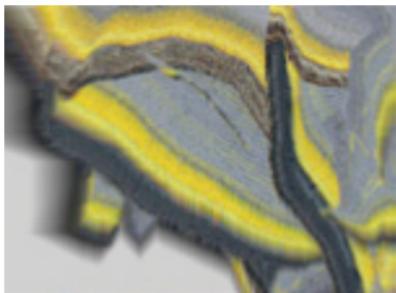
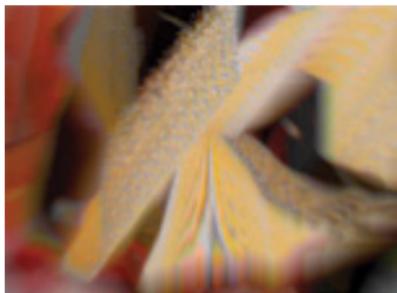
Software diseñado en PixelShox, que pinta, tomando su paleta de color desde imágenes.

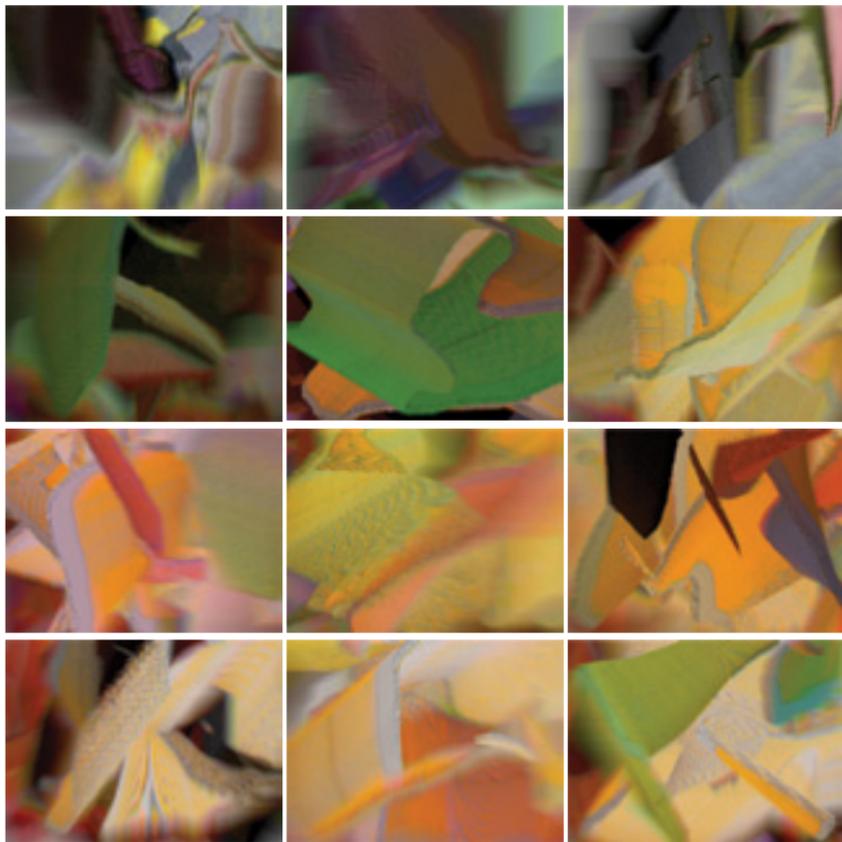
anicca en la lengua pali se traduce como impermanencia y constituye una de las tres características universales de la existencia según el Budismo.

Obra expuesta en BIP Computers,  
Santiago de Chile,  
2008.

**anicca**

obra algorítmica pintura - instalación  
impresión inkjet  
17 trípticos de 90 x 240 cm.  
2008





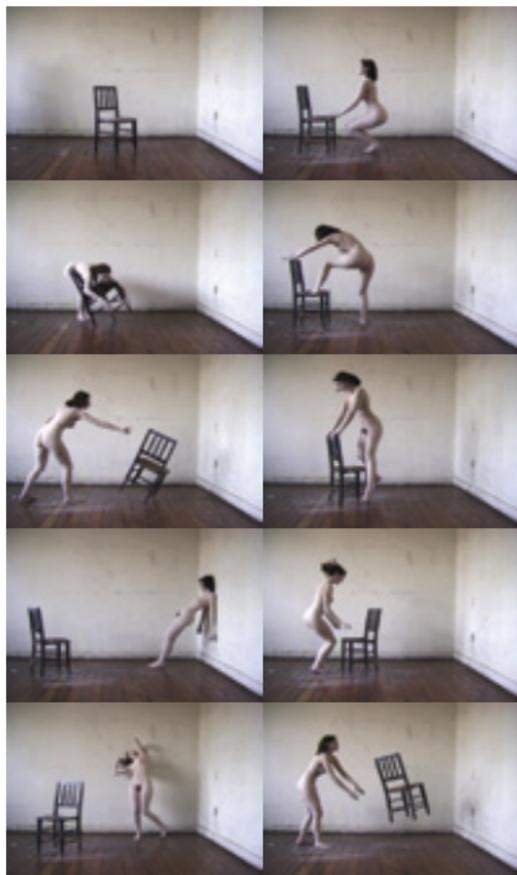
Este trabajo es una transferencia del ámbito temporal al espacio físico. Instalación de 500 imágenes tomadas de un video, dispuestas en el muro. Esta disposición destruye la narración temporal, transformando el espacio en un contenedor de lecturas posibles.

Obra presentada en Galería de la Universidad UNIACC, Santiago de Chile, octubre 2007, y en el Museo de Arte Moderno de Chiloé, Chile, enero, 2008.

elOtro

Foto - instalación  
500 imágenes adosadas  
al muro con alfileres  
2007





El Otro, nace de un video-performance realizado por Ingrid Iseense y Félix Lazo en el verano de 1999. Historia sobre la dificultad de la comunicación humana, en la cual "el otro" está representado por una silla.

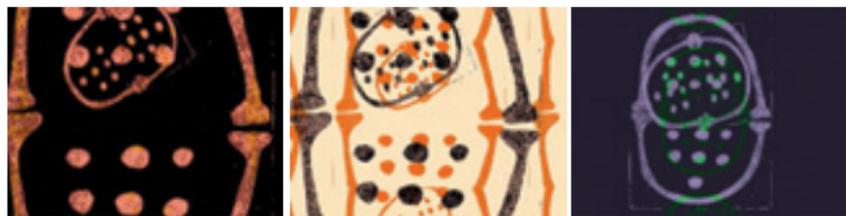
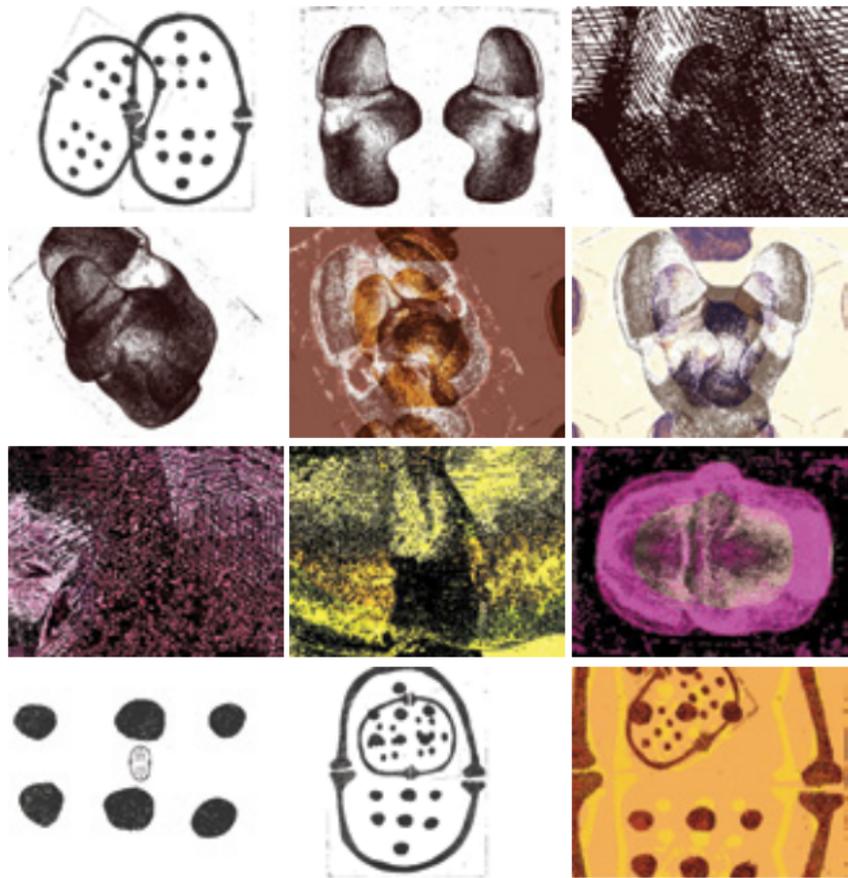
Este video es el resultado natural de un proceso que comenzó como una serie de experimentos realizados en grabado en metal.

Obra incluida en el libro "Installations and Experimental Printmaking" de Alexia Tala, para la editorial AyC Black (abril 2009)

Grabados en metal escaneados y procesados en Flash, After Effects y Armatic. En la parte de audio, congas sampleadas, procesada con SuperCollider, Idrum, SoundTrack Pro y otros.

Tukok

8.48 min. video y audio  
dvd. ntsc, pal  
2007



Obra basada en un texto de las enseñanzas de Buda,  
traducido al Flamenco, Francés e Inglés.

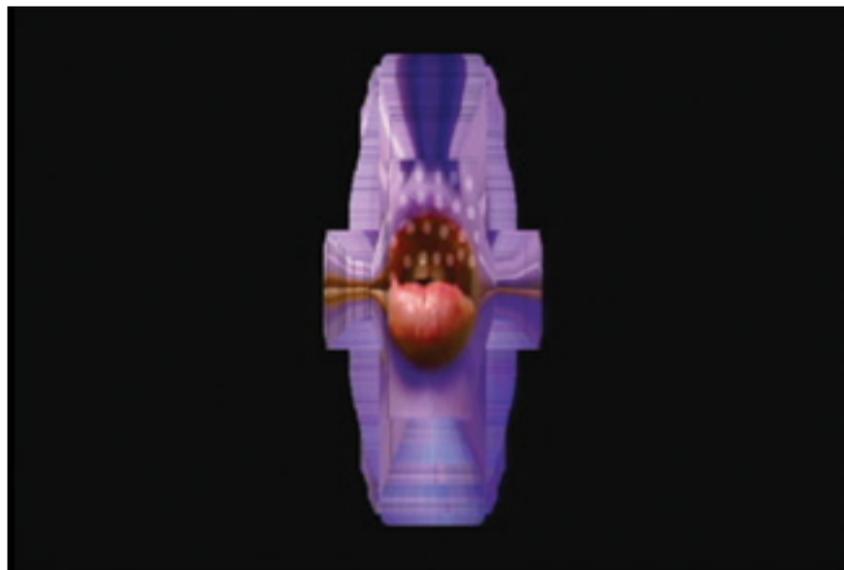
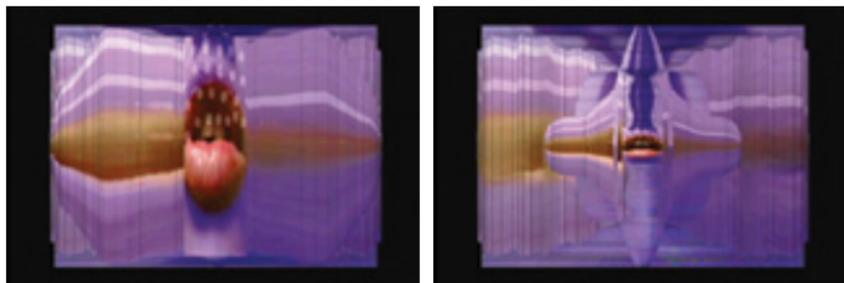
Flamenco y Francés son las lenguas oficiales de Bélgica, y el  
Inglés es la lengua internacional.

El texto leído por un belga en las tres lenguas fue grabado,  
mezclado y procesado con herramientas digitales creadas  
en SuperCollider. El video fue procesado con herramientas  
en Pixelshox sensibles al audio.

Comisión de la galería "Les Contemporains" de Bruselas para la exposición  
"Ondes, Oscillations, Ondulatio", Bruselas, Bélgica, abril 2007.

Ondes

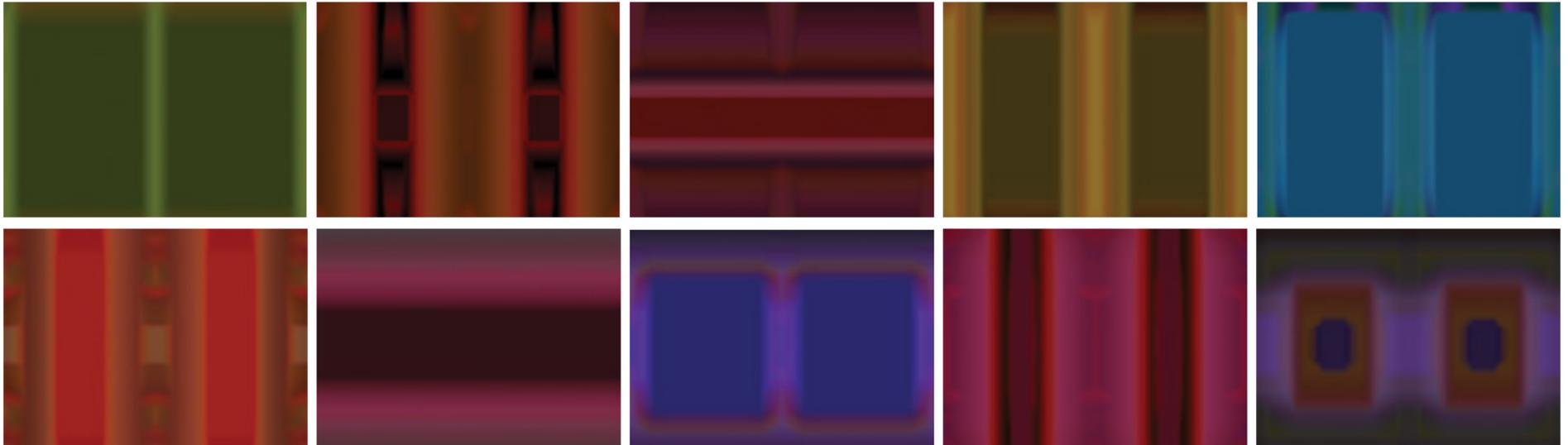
dvd. pal. stéreo 3.31.min.  
video y audio instalación  
2007



Obra visual, algorítmica programada en PixelShox\*

instantRothko  
duración: indefinida  
2007

\*Lenguaje-software gratuito e incompleto encontrado en internet.



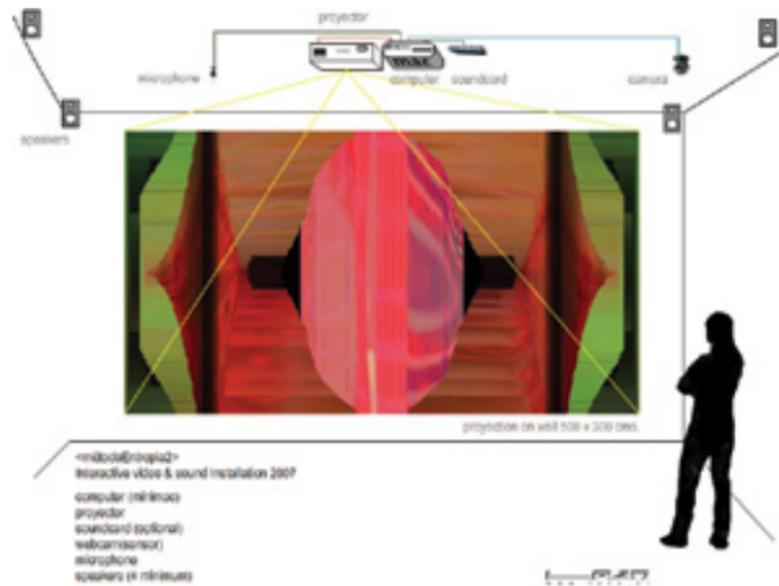
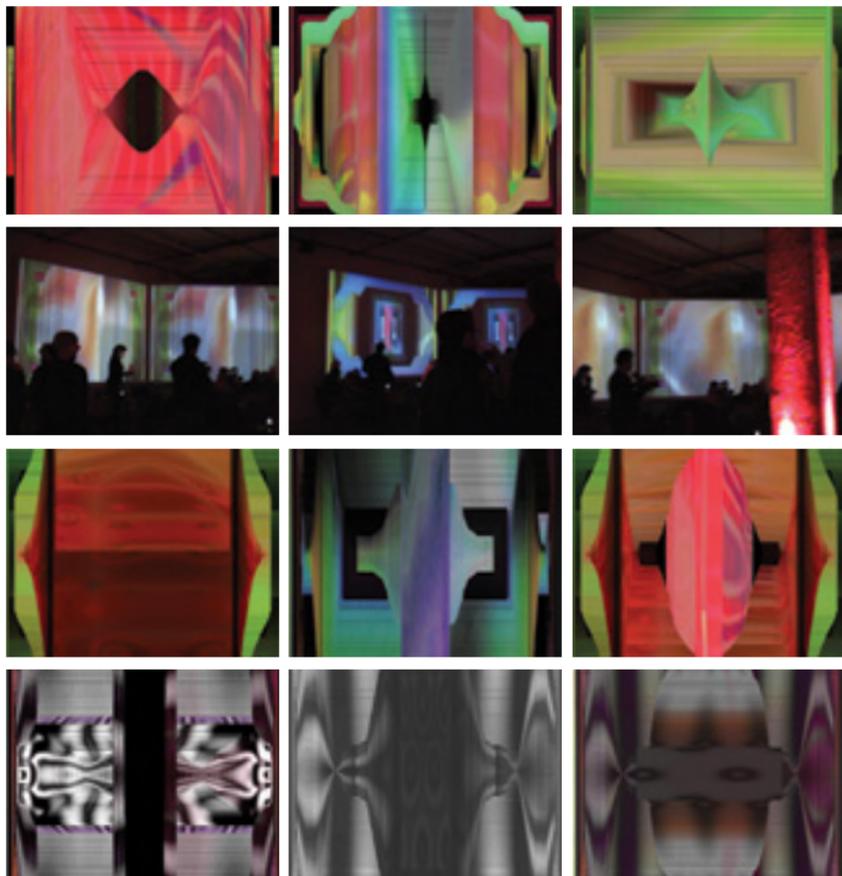
<métodoEntropia1> genera una respuesta a la información de sonido y ruido, afectando la secuencia de videos y de audio, produciéndose una respuesta directa del sistema a la interacción del espectador, intérprete y/o ambiente. El sistema es suficientemente cerrado como para definir su propio temperamento.

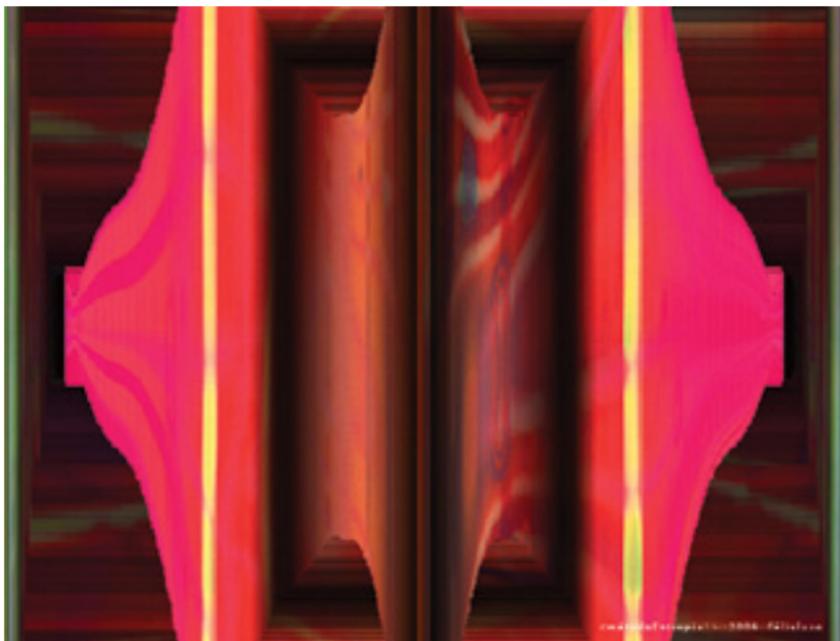
## <métodoEntropia1>

Obra-algorítmica multimedia  
sensible al entorno auditivo.

Duración: mínima 4 min,  
max: indefinida

2006





Isat Galerie,  
Montreal, Canadá, febrero, 2008.

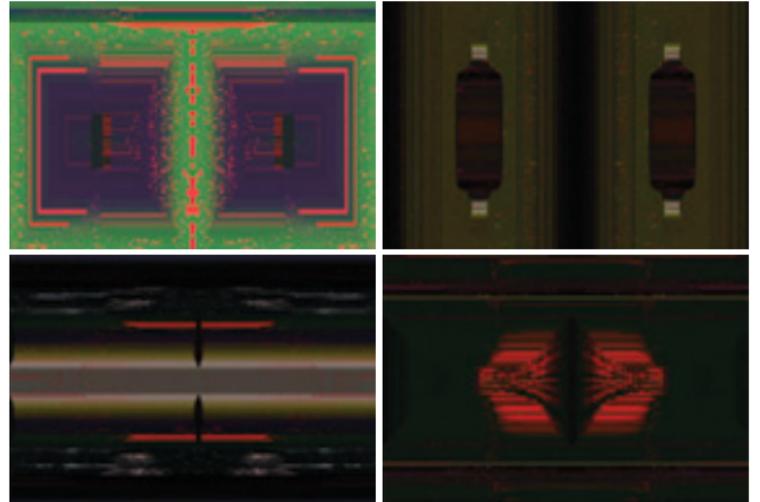
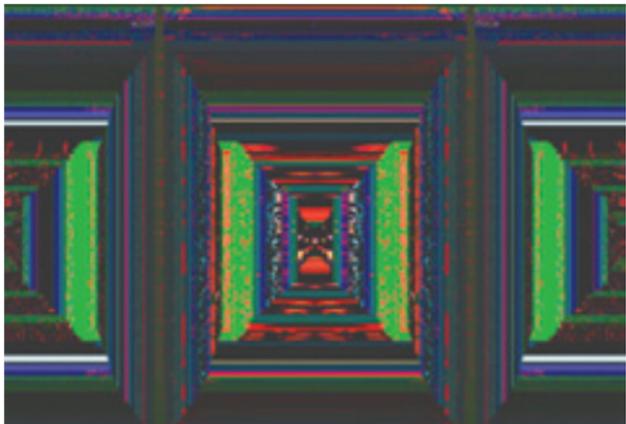
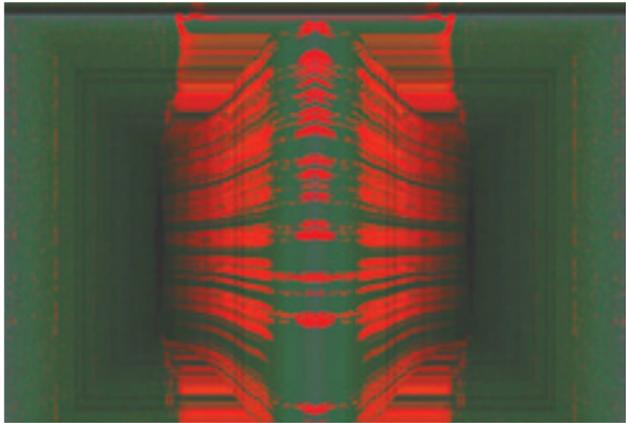
Este trabajo fue diseñado en dos lenguajes de programación, uno para la parte visual, en PixelShox y otro para el audio, Supercollider.

El video es transformado por la información del audio, y la parte del audio es controlada por el intérprete.

Trabajo presentado en la Bienal de Nuevos Medios en Santiago de Chile, octubre 2007, en el ciclo "música e imágenes alive".

## DarkShoot

Obra digital interactiva  
Duración: mínima 7 min,  
max: indefinida  
2006

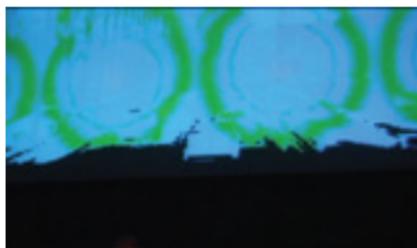
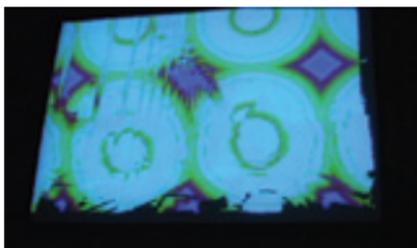


Manipulación de video y audio controlado por un tabla\*

Presentación en Plaza Camilo Mori,  
diciembre 2005, Santiago de Chile.

\*Instrumento de percusión del norte de la India.

DhaTra  
dvd. ntsc .4.0 min.  
performance  
2005



144a) estructura, escenario, tema y modelado con el mouse  
ka-ka-ka-ka-ka-ka



144b) Programar material de control  
+ 2' Escenografía animada de  
audio, mantener temáticas del  
papel



144c) Boyan solo (solo ma non tanto) Ce-gro (presencia)  
ka) Dha-ge-ka-ka-ka-ka (espero hasta producir generacion)  
ci-ka-ka-ka-ka  
ka-ka-ka-ka  
ka-ka-ka-ka-ka (espero hasta producir generacion)



144d) (espero hasta producir generacion)  
ka-ka-ka-ka-ka-ka  
ka-ka-ka-ka-ka-ka  
ka-ka-ka-ka-ka-ka

partitura del tabla y programación del video en Isadora\*\*,  
live audio input procesado en SuperCollider\*\*\*.

\*\*Isadora, software para manipulación de videos

[www.troikatronix.com](http://www.troikatronix.com)

\*\*\*SuperCollider, ambiente de programación de audio.

[www.audiosynth.com](http://www.audiosynth.com)

Obra resultante del encargo realizado por el curador chileno Justo Pastor Mellado para la Bienal del Merco Sur en Porto Alegre 2005.

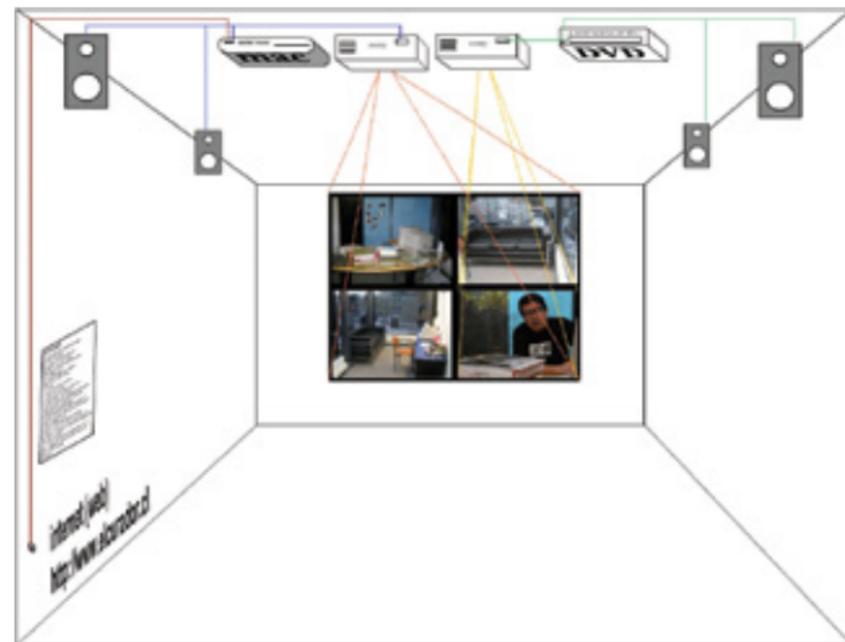
el curador

instalación web  
página web, dos cámaras web,  
computador conectado a la red,  
proyector de video y parlantes  
2005



Dos cámaras fueron conectadas a una página web que mostraba la vida del curador; una en su oficina de la Universidad UNIACC y la otra en el estudio de su casa. La página web contenía cuatro menús, uno que mostraba las dos cámaras de video, y dos videos de actividades del curador. El segundo era un chat para comunicarse con el curador. El tercero, una colección de artículos escritos por el curador. Y el cuarto menú consistía en un calendario de las actividades que realizaba el curador durante la bienal.

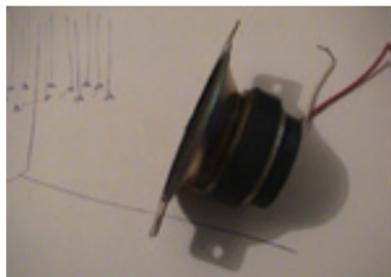
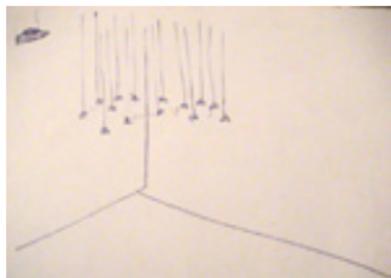
La página principal del sitio web [www.elcurador.cl](http://www.elcurador.cl) se proyectaba en el muro. Cuatro parlantes en el cielo de la sala y un computador conectado a la red, desde el cual los visitantes podían chatear, revisar artículos y el calendario de actividades del curador.



A 350 cm. del suelo cuelgan 30 parlantes pequeños.  
Un tocador de cd alimenta los parlantes con voces  
procesadas diciendo "yo".

Instalación - sonora presentada en el Museo de  
Arte Contemporáneo, Santiago  
en la Bienal de Video y Nuevos Medios,  
Santiago de Chile, 2005.

yoio  
Instalación - sonora  
2005



Instalación compuesta por objetos tecnológicos que quedan  
al descubierto:

tres televisores pequeños b/n,

tres canales de audio,

tres dvds,

tres cajas de acrílico transparente montadas en el muro.

Museo de Arte Moderno, Chiloé, Chile  
2006.

ahamkara

3 dvd. ntsc  
instalación video y audio  
2006

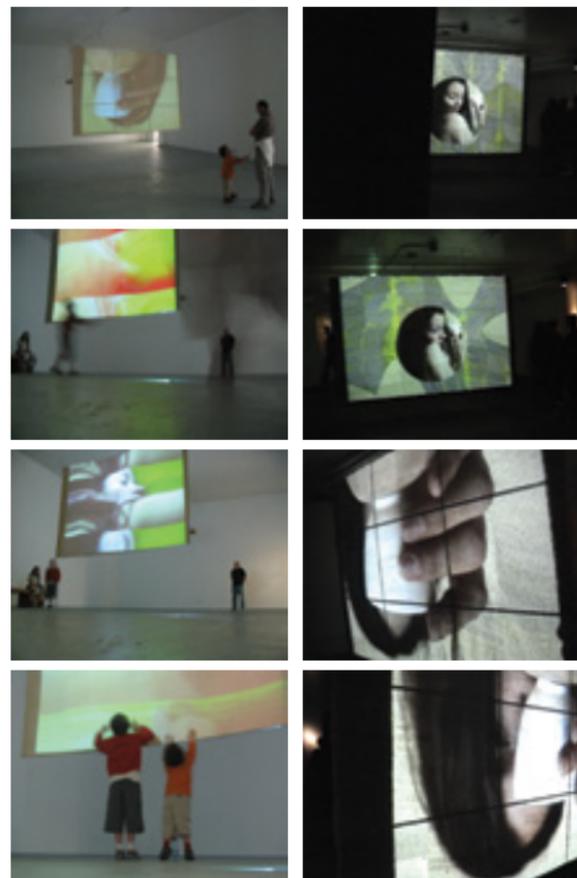


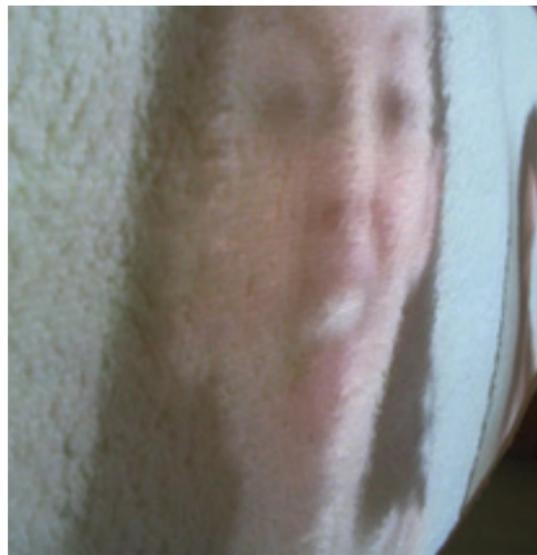
“comounasegundaturaleza”, instalación multimedia que combina música experimental a cuatro canales (5.1) y un video (dvd) que se duplica y proyecta sobre una manta de lana chilota, tejida a mano, de 200 x 300 cm.

Video - instalación presentado en la Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago de Chile, 2005 y en Montreal Canadá, 2008.

## comounasegundaturaleza

video - instalación  
dvd. ntsc.17.47 min.  
4 canales de audio  
2005

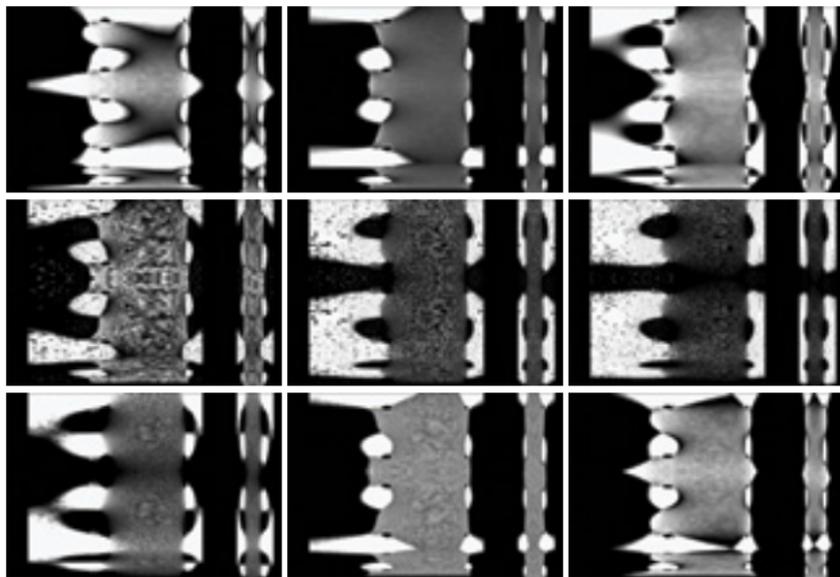




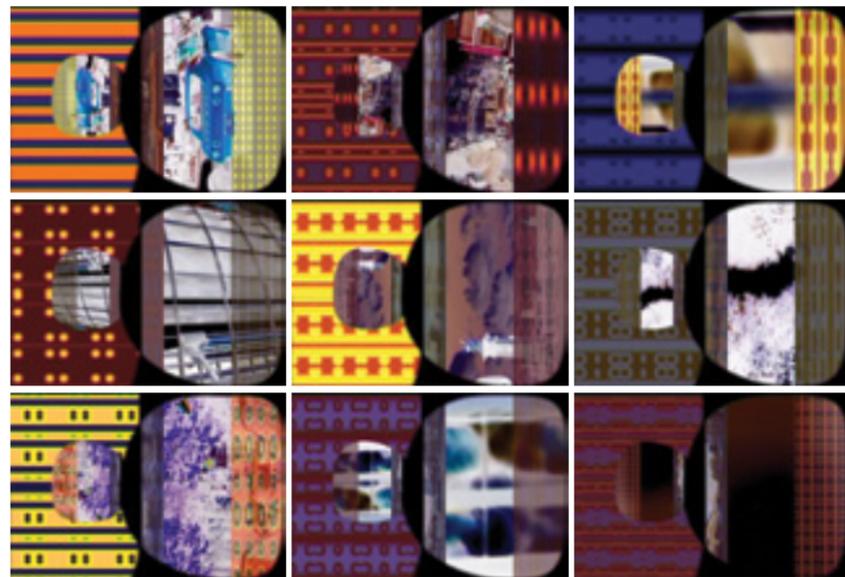
La obra multimedia, Les Filles du Mâra, fue realizada en el 2003 en Paris y Bruselas como obra terminal de mis estudios en el laboratorio de CCMIX en Paris.

Se realizó una versión impresa (Print Edition) expuesta el año 2008 en Galería Animal, Santiago de Chile.

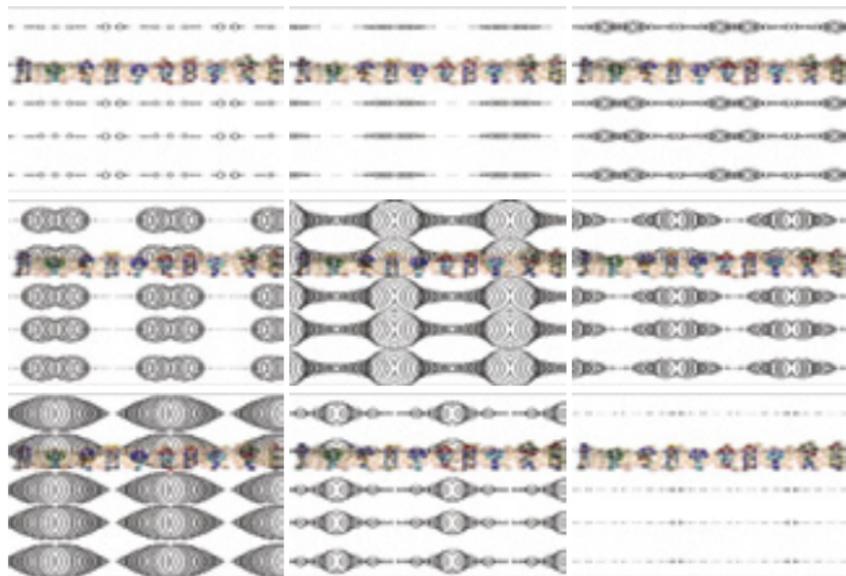
les Filles du Mâra  
dvd. ntsc .22.11 min  
2003



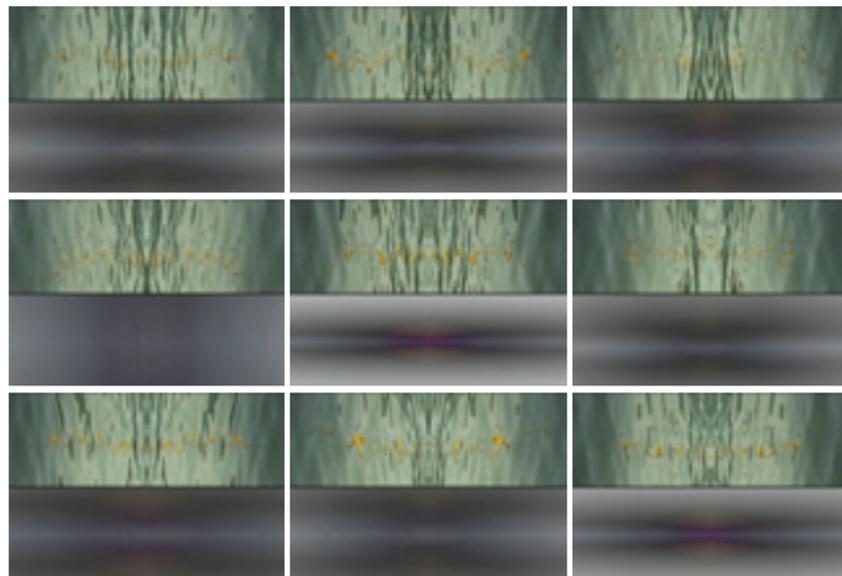
Juliette  
(4.00 min)



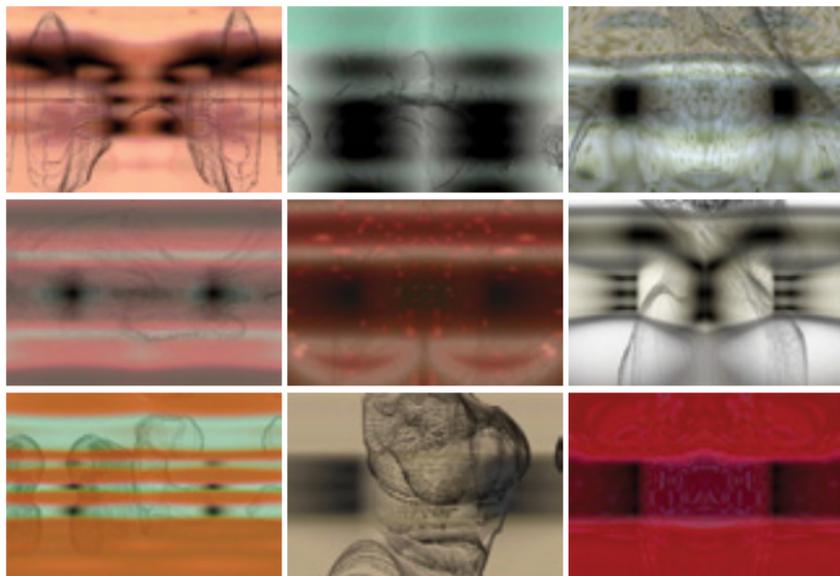
Morgane  
(3.15 min)



Melina  
(2.80 min)



Helene  
(5.50 min)



Anou  
(4.30 min)

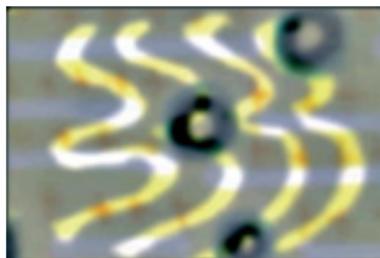


Les Filles du Mâra  
Galeria Animal, 2008

El video ha sido una herramienta muy importante en el desarrollo de mi obra, sobre todo en la comprensión del desarrollo de la tensión en el tiempo.

Algunos de estos videos han sido presentados en galerías de arte en Santiago y en el extranjero.

videos  
1998 - 2004



## Hara

dvd. ntsc .2.39 min.  
video y música,  
basado en acuarelas, audio en  
Fruityloops  
1998



## Mute

dvd. ntsc 0.53min.  
loop o bucle de movimientos de  
boca articulando palabras  
1999



## el dofy y el pillo

dvd. ntsc .4.54 min.  
video de perros vagos en  
Tongoy  
2000

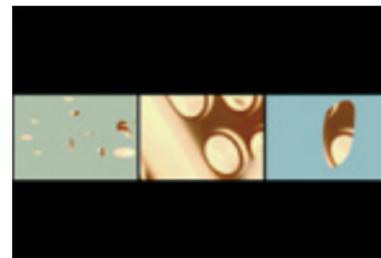
## La importancia del amarillo en Santiago

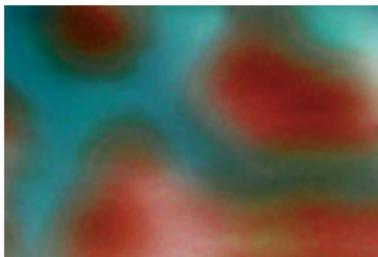
dvd. ntsc .6.23 min.  
video-instalación, un pequeño  
monitor cuelga del techo de la sala,  
balanceándose. Contiene un video de  
Santiago en blanco y negro en el cual  
sólo se han rescatado los amarillos  
2000



## okia-oe (no conocer)

dvd. ntsc .10.08 min.  
animación flash a tres monitores,  
basado en fotografías y sonidos  
de máquina de ritmos  
2001



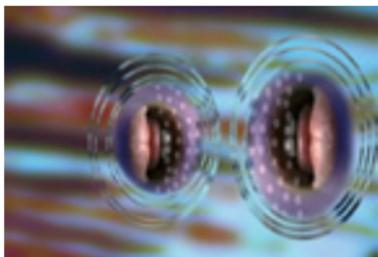


### xtu

dvd. ntsc .2.56 min.  
video y música,  
estudio de color, figura y fondo,  
síntesis de audio fm  
1999

### imp

dvd. ntsc .1.28 min.  
video y música,  
estudio de interacción,  
performática de sonido y video  
2002

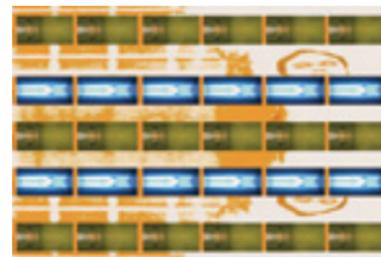


### LeDelta

dvd. ntsc 7.06min.  
obra realizada con imágenes y  
videos, experimentos con After  
Effects, Flash y Final Cut.  
Sonidos: FM en Max/MSP,  
y muestras de audio  
procesadas digitalmente  
2001

### Exzummo

dvd. ntsc .3.14 min.  
video y música experimental.  
Capas de video y audio tratadas  
digitalmente con herramientas de  
manipulación en tiempo real  
2004

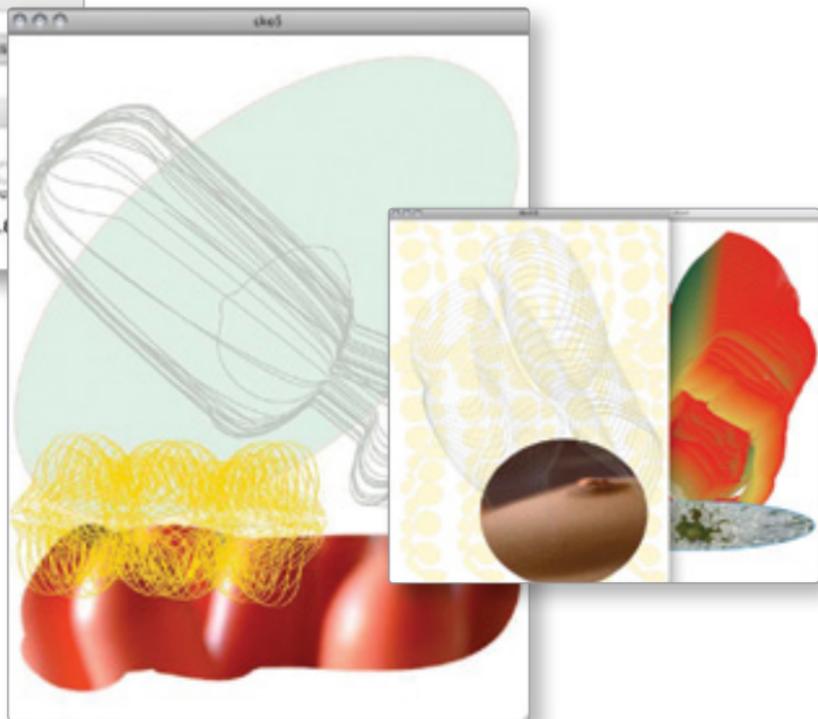
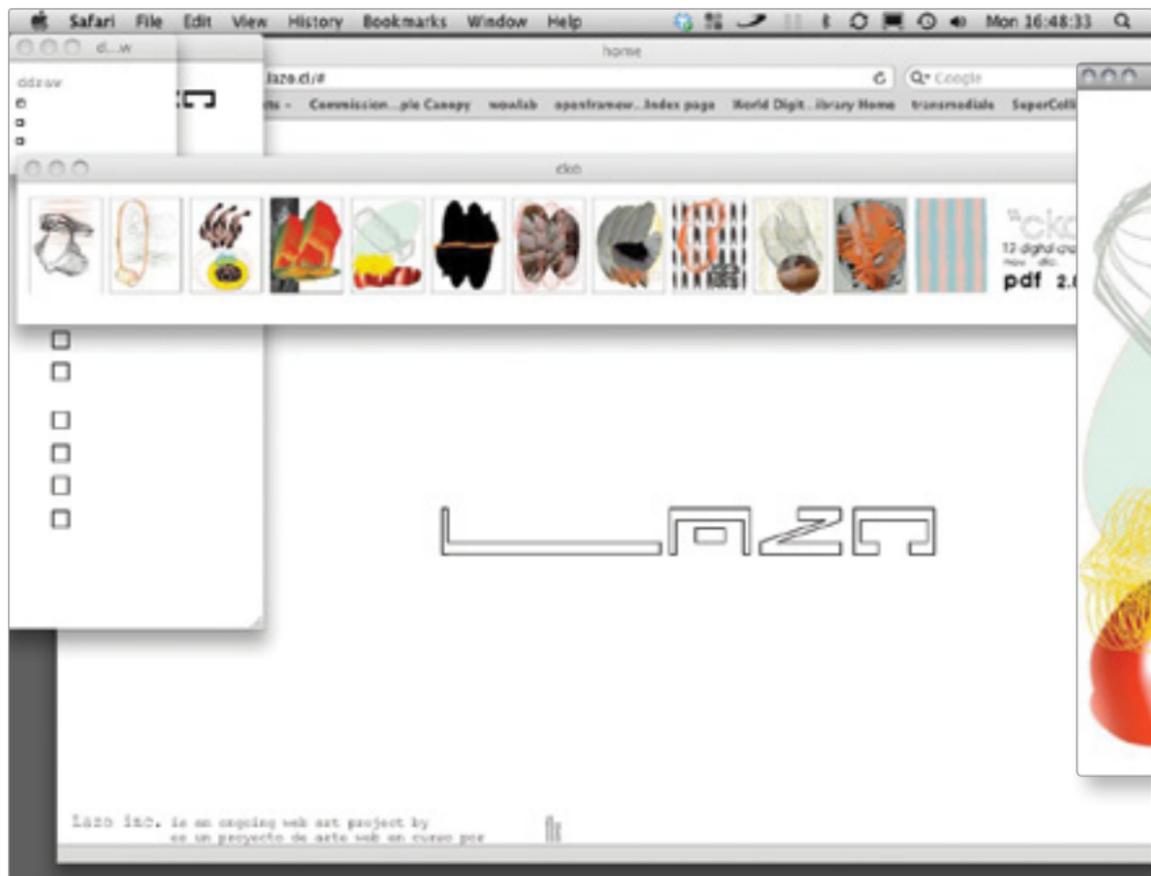


Proyecto Fondart del año 2001 que consistió en desarrollar y crear un sitio web autoral con el propósito de poder catalogar y presentar obras, en forma independiente al sistema de galerías de Santiago.

El sitio incluye trabajos desde 1997 al 2001, fue actualizado en el año 2005 con trabajos desde el año 2002 al 2004.

Sitio web diseñado, programado y desarrollado por félix lazo.

[www.lazo.cl](http://www.lazo.cl)  
2001



Obra compuesta por una pequeña y artesanal estructura volumétrica basada en un pentágono, realizado a partir de la unión de varillas de madera. Frente a ella se sitúa un trípode fotográfico sobre el cual se ha instalado una proyectora de diapositivas. Desde el trípode cuelga un pequeño letrero que dice "aprete el botón rojo".

Al apretarlo, la atención se concentra abruptamente en lo que acontece en el muro. La presencia de los objetos (trípode y proyectora) pasan curiosamente a un segundo plano.

La acción del espectador pone en juego la problemática de la presentación versus la representación de la imagen.

El muro se convierte en el soporte de este cuestionamiento, a partir de la proyección sobre el objeto de su propia imagen.

(texto en el catálogo de la exposición "ohuwhni" 1997),  
Galería Arte Actual, Santiago de Chile.

## del intento

Estructura de madera,  
cordel, proyectora, diapositiva  
210 cm. altura X 50 cm. ancho X  
160 cm. fondo aprox.  
1996



Félix Lazo es artista visual y músico. Su obra abarca diferentes estilos y técnicas como pinturas, grabados, instalaciones, multimedia y música. Estudió biología por tres años en la Universidad de Chile, al mismo tiempo que completaba sus estudios de música en la Universidad Católica de Chile. Licenciado en Interpretación Superior en Música de la Universidad Católica de Chile, ganó la beca Fulbright y realizó un Magíster en Educación Musical y un Magíster de Educación en Arte de la Universidad de Columbia Nueva York, Teachers College. Entre los años 2002 y 2003 estudió composición musical en el Centre de Creation Musical Iannis Xenakis en Paris ([www.ccmix.com](http://www.ccmix.com)). Ha exhibido y presentado sus trabajos regularmente en Santiago de Chile y en ciudades como Berlín, Córdoba, Lima, Madrid, Montreal y Paris.

curriculum

m:n:m::l

6 MAY - 3 JUL 2010

Comité Editorial · CCU

Producción · CCU

Diseño · Grupo K

Fotografías Obras · Registro de Artista · Rosario Montero y Paula Salas

Impresión · Salviat Impresores

Tiraje primera edición · 1.000 ejemplares

Agradecimientos · a Raimundo Castillo, Andrea Lazo, Felipe Forteza, Macarena Goldenberg, Fernando Ramirez y Cristián Fuentes. Especialmente a Cristian Silva por la complicidad, a Nicolás Moens por su apoyo permanente e incondicional y a Dominique Serrano por la paciencia.

```

SuperCollider File Edit Lang UI Format Window Help
ps
Reading Preferences fDefaultInput: 0 fDefaultOutput:
Reading Preferences debug: 0
Initialize in: f = 295 name = scsynth
Number of Devices: 10
0 | "Built-in Microphone"
1 | "Built-in Input"
2 | "Built-in Output"
3 | "Soundflower (16ch)" (fAggregate)
4 | "Soundflower (32ch)"
5 | "Soundflower (16ch)"
6 | "SuperCollider"
7 | "Ableton"
8 | "iSonic"
9 | "Midi2Midi2"

"SuperCollider" Input Device
Stream: 2
  0 channels: 2
  1 channels: 2

"SuperCollider" Output Device
Stream: 1
  0 channels: 2

SC_AudioDriver: sample rate = 44100, 20000, driver =
SuperCollider: 3 server ready,
notification is on

localhost
2199
o Routine
localhost
238
o Routine

localhost server
Out | K | running | details | process etc.
Avg CPU: 0.1 % Peak CPU: 0.1 %
iCpus: 0 Sysfs: 0
Groups: 2 SynchObj: 198
volume: 0

internal server
Bot | K | inactive | details | process etc.
Avg CPU: % Peak CPU: %
iCpus: % Sysfs: %
Groups: % SynchObj: %

```

```

s=Server.local f{no(s.serverRunning), {s.boot}};
{
  # steps
  SynthDef("MkMag4") {
    arg out=0, freq=60, width=1.0, mul=1, level=1.0, pos=-1, gate=
    var osc;
    osc = Pulse.ar(freq, width, mul);
    Out.ar(out,
      Pan2.ar(osc, pos, level/EnvGen.kr(Env.perc(0.001, 0.3, 1,
    ))load(s);
  }
  {
    t=Task{
      inf.do{arg t;
        s.sendMag(s_new, MkMag4, 1001+*, 0, 0, freq, exprand(60,
        width, 0.98, curve, 8, level, ((0.03, 0.6, 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5
        s.sendBundle(1.3, [in, freq, 1001+*]);
          exprand(0.8, 0.8).wait;
        })softCp;
      }.TempoClock(1.0);
      SystemClock.sched(0.0, {t.start});
      SystemClock.sched(40.0, {t.pause});
      SystemClock.sched(54.0, {t.resume});
      SystemClock.sched(73.0, {t.stop});
    }
  }
  reTask{
    inf.do{arg t;
      s.sendMag(s_new, MkMag4, 3001+*, 0, 0, freq, exprand(114,
        width, 0.98, curve, 8, 0, rand, level, ((0.4, 0.6, 0.8, 0.7, 0.8))ch
        s.sendBundle(3, [in, freq, 3001+*]);
          exprand(1.0, 0.8).wait;
        })softCp;
      }.TempoClock(2.0);
      SystemClock.sched(0.0, {t.start});
    }
  }
  p=Task{
    inf.do{arg t;
      s.sendMag(s_new, MkMag4, 2002+*, 0, 0, freq, exprand(140,
        width, 0.98, curve, 8, 0, rand, level, ((0.03, 0.6, 0.1, 0.2, 0.3, 0.4
        s.sendBundle(2, [in, freq, 2002+*]);
          exprand(1.0, 0.8).wait;
        })softCp;
      }.TempoClock(2.0);
      SystemClock.sched(0.0, {t.start});
    }
  }
}

```

```

41 //-----
42 void testApp::draw(){
43   /*
44     float widthDiv = ofGetWidth() / 3.0f;
45     ofSetColor(0xeeeeee);
46     ofRect(0, 0, widthDiv, ofGetHeight());
47     ofSetColor(0xffffff);
48     ofRect(widthDiv, 0, widthDiv, ofGetHeight());
49     ofSetColor(0xdddddd);
50     ofRect(widthDiv*2, 0, widthDiv, ofGetHeight());
51   */
52   float widthDiv = ofGetWidth() / 14.0f;
53   float heightDiv = ofGetHeight() / 11.0f;
54
55   //-----
56   ofNoFill();
57   ofSetColor(55, 0, 80);
58   for (int i = 0; i < 256; i++){
59     ofCircle(widthDiv, heightDiv, left[i]*120.0f);
60   }
61
62   ofNoFill();
63   ofSetColor(66, 0, 80);
64   for (int i = 0; i < 256; i++){
65     ofCircle(widthDiv*2, heightDiv, right[i]*140.0f);
66   }
67
68   ofNoFill();
69   ofSetColor(70, 0, 80);
70   for (int i = 0; i < 256; i++){
71     ofCircle(widthDiv*3, heightDiv, left[i]*120.0f);
72   }
73
74

```



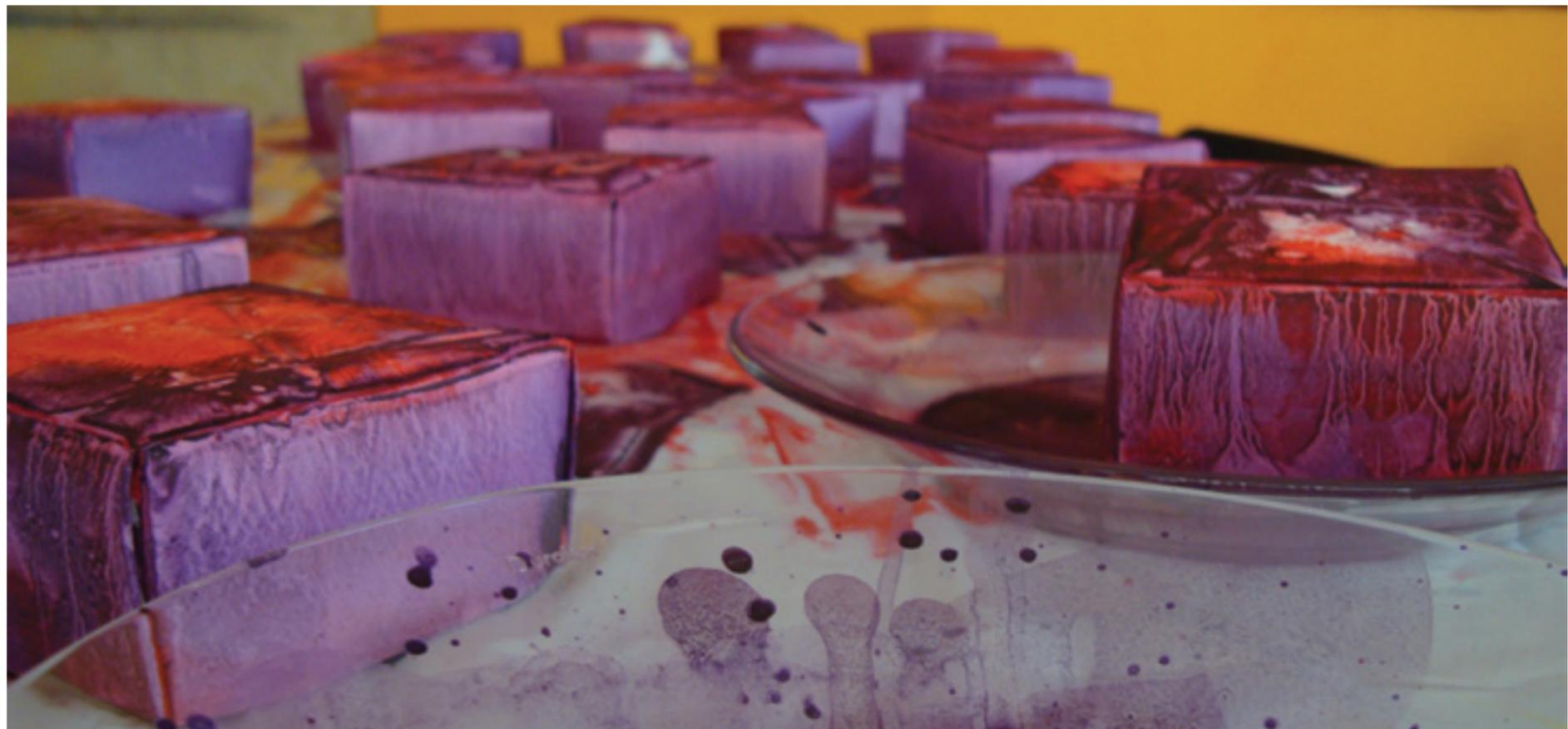
En el Arte



La Araucana  
CORPORACION CULTURAL



Proyecto acogido a la Ley de Donaciones Culturales (Ley Valdés)



SALA DE ARTE 