

Nicolás  
Gurrú  
"VESPUCIO  
TOUR"



  
CENTRO NACIONAL  
DE ARTE CONTEMPORÁNEO  
CERRILLOS

## NICOLÁS GRUM (1977)

Vive y trabaja en Santiago de Chile. Licenciado en Arte de la Universidad Católica de Chile. Trabaja en diversos medios como escultura, video e instalación.

Su práctica se relaciona con jerarquías, dominación y estructuras de poder. Busca poner en cuestión todo aquello que consideramos como cierto, oficial o ideal, con el fin de radicalizar, deconstruir o expandir, nuestro entendimiento sobre la vida social, la historia y las instituciones que nos rodean.

Desde 2010 ha sido artista en residencia en Kiosko, Santa Cruz, Bolivia; International Studio and Curatorial Program New York en dos períodos, EU; Sculpture Center de Cleveland, EU, Delfina Foundation, Londres y Hestia en Belgrado.

Sus obras están en colecciones privadas en Chile, Argentina, Alemania y Holanda, destacando la Fundación Kadist en San Francisco, EU.



VESPUCIO TOUR / frames

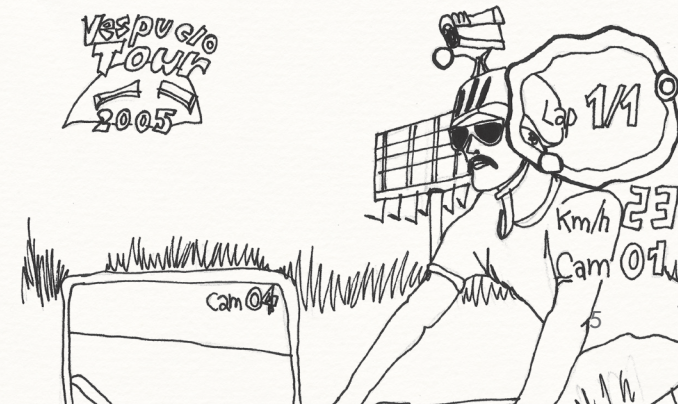


Vespucio Tour

Vespucio Tour registra al artista recorriendo la circulación Américo Vespucio en bicicleta. La edición del vídeo incorpora la estética de videojuegos de carrera, haciendo uso de convenciones del diseño de imagen propia de los mismos y tomando la música del juego Out Run. El vídeo incorpora esta estética y la voz en off también como recursos para entregar información acerca de diferentes partes del territorio recorrido que se explicitan en el video por medio de las "comunas", las que pasan a ser una suerte de etapas del juego, y dar cuenta de los dramáticos cambios socioeconómicos presentes en esta misma ciudad.



Ficha técnica:  
 Video  
 4'34"  
 2005



# Entrevista

## ¿En este periodo de confinamiento como se ha visto afectado tu proceso creativo?

En lo que es estrictamente creativo, sin relación a la producción o al desarrollo de proyectos en curso con instituciones, diría que mis procesos creativos han pasado por las mismas fluctuaciones propias de toda la inestabilidad e incertidumbre del contexto. Desde el principio de la pandemia he tomado el período como un tiempo de observación y diálogo, más que de creación. En ese sentido, mis procesos creativos se han ido orientando en esa línea: Comencé, por ejemplo, a realizar un taller gratuito online de Fermentación de Ideas Artísticas, mediante una convocatoria para artistas hasta 27 años. Esta instancia se basa en el diálogo y en la interacción con el contexto en que estamos.

## ¿Tu manera y forma de trabajar el espacio público ha cambiado en los últimos años? de ser así ¿cómo afecto el contexto pandemia?

Más que el espacio público en particular, con los años mi forma de entender mi labor se ha inclinado más a los procesos, investigaciones y la relación con otros y menos a la producción de cosas u obras. En ese sentido, este tiempo de distanciamiento físico me ha hecho reformular mis formas de vincularme con otros y también suspender instancias de contacto directo y presencial que no son reemplazables, pero que son poco factibles en este momento.

## ¿Cuál crees tú que es el rol del artista en este contexto social?

Estar, participar y colaborar en los procesos de transformación. Me cuesta mucho entender a una artista reticente a los cambios porque entiendo la práctica artística como un espacio crítico de los órdenes sociales y políticos establecidos. Para mí, sin incomodidad, la práctica artística se vuelve decorativa, pura apariencia.

Dentro de esta misma idea del rol del artista, también creo que no es necesariamente un momento de producción individual, sino de participación en las organizaciones sociales, ser parte de una biodiversidad social, de una comunidad heterogénea y desde ahí aportar en ella nuestras particularidades y visiones, construir redes sociales por sobre las "redes de trabajo".

## ¿Cómo se relaciona el espacio público con la identidad colectiva?

Creo que el espacio público es por esencia el espacio común sobre el que eventualmente se vierten nuestros pensamientos, sentimientos y afectos. En momentos de efervescencia y transformación como los que estamos viviendo hoy en Chile, esa consciencia de lo público, ese espacio que es de todos, se agudiza y se exterioriza mucho más que antes. Es por ello que vemos muchas calles con murales y consignas, la gente agolpada en Plaza Dignidad y en otros

# Entrevista

puntos del país, acciones de arte, música, conversatorios, asambleas territoriales, todo volcado al espacio común con una fuerza y presencia totalmente nueva para mí.

## ¿Cuál es tu interés en utilizar el video arte como soporte?

En general los medios son para mí herramientas que se relacionan con las características de un proyecto en específico. Dentro de mi trabajo, el video ha cumplido dos funciones: la primera es la de generar relatos o ficciones, y la segunda es la de documentar hechos o realidades específicas. En la gran mayoría de mis proyectos de video, ambas funciones se entrelazan y confunden.

## Coméntanos sobre el proceso de realización de la obra Vespucio Tour.

Prácticamente desde que nací y hasta los 14 años, viví en La Florida. Una de las vías de acceso que usábamos para llegar a casa era la circunvalación. El trayecto de los años 80s era muy distinto al de hoy, sin autopistas, con tres rotondas, vendedores de frutas y verduras, volantines en septiembre, pinos en diciembre y la viña Cousiño Macul como parte del paisaje y frontera natural con los cerros. Desde entonces supe que era un anillo que rodeaba toda la ciudad y siempre me dió mucha curiosidad la posibilidad de realizar el viaje completo. Muchos años después, en 2007, fui invitado por el curador Philippe Van Cauteren a un proyecto llamado Circuitos,

en Matucana 100. Para él, la idea de circuito giraba en varias dimensiones era un concepto muy dúctil y para mí resultaba muy pertinente trabajar en ese contexto la idea de este circuito vial-metropolitano, que enhebraba la diversidad socioeconómica de la ciudad y de alguna forma, del país también. Me interesaba hacer finalmente el recorrido completo, pero a través de un medio que me permitiera observar y entender la ciudad no desde la automaticidad del auto (vehículo motorizado), sino desde la lentitud de la bicicleta. Esto implicaba por lo demás un esfuerzo físico para recorrer los 72 kilómetros, que necesariamente genera un estado mental de contemplación.

## ¿Cuáles son tus referentes? ¿por qué?

Esta pregunta me la hicieron hace poco para una entrevista, así es que les dejo el link para complementar. Pero alguien que no mencioné en esa oportunidad, que tiene mucha relación con el video y a quien tuve la oportunidad de conocer en una charla hace 10 años, es Harun Farocki, una figura central y escurridiza, en constante pleito con otros cineastas de su generación como Wim Wenders o Fassbinder, experimental en sus formatos, particular en sus intereses y comprometido socialmente con una mirada crítica, aguda e irónica sobre la sociedad neo liberal, la guerra, el colonialismo, el video juego, la educación, los sistemas de producción y más.

## Comparte 5 tips de cómo hacer un video Arte.

1. Tener una idea.
2. Tener el deseo de realizarla.
3. Tener los recursos humanos y materiales para llevarla a cabo.
4. Tener tiempo.
5. Tener toda la convicción necesaria para contar o no con los cuatro puntos anteriores y aún así querer hacer un video en vez de caminar por el bosque o comerte un helado.

## Comparte algún link de tu interés, lo que quieras.

> <https://lalulula.tv/>

> <https://film-grab.com/>

Conocer más sobre el artista

<https://www.grum.cl>



<https://hestiabelgrade.com/nicolas-grum>



<https://galeriapready.cl/sitio/artistas/representados/nicolas-grum/>



<https://www.instagram.com/nicolasgrum>

# Centro Nacional de Arte Contemporáneo



**Material elaborado por el Área de Mediación y Públicos  
del Centro Nacional de Arte Contemporáneo  
para la exposición Cabina Audiovisual: No Virar en U, 2020 – 2021**

-  
Directora CNAC

**Soledad Novoa Donoso**

-  
Coordinadora del Área de Mediación y Públicos

**Ximena Escobar Ibáñez**

-  
Equipo de Mediación

**Francisca Álvarez Rodríguez**

**Fernanda Vergara Cáceres**

**Catalina Martínez Waman**

-  
Diseño e ilustraciones

**Sandra Marín Ureta / Estudio Repisa**

