



EL XIII PREMIO LUIS CABALLERO

Esta cartilla es una guía pedagógica creada por la Escuela de Mediación de la Red Galería Santa Fe pensada para decodificar el arte y vivir las apuestas artísticas desde una perspectiva diferente. El lector podrá recorrer aquí los cuatro proyectos nominados al XIII Premio Luis Caballero, sumergiéndose en una experiencia única.

El equipo de mediación lo acompañará por diferentes dimensiones en la Galería Santa Fe.

El primer paso será hacer un recorrido por el arte, hablando de un artista que marcó el rumbo de muchos creadores bogotanos y colombianos. Luis Caballero, nacido en Bogotá en 1943, se convirtió en un referente del arte contemporáneo nacional, dejando una huella imborrable en la historia cultural del país con su obra, que desafió las convenciones y rompió fronteras.

En su honor, el Instituto Distrital de Cultura y Turismo (IDCT), creó en 1996, el Premio Luis Caballero que, en ediciones previas, recorrió diversos espacios de la ciudad. Este año se llevará a cabo en la Galería Santa Fe, para reconocer y promover la creación artística contemporánea en este espacio, y generar

identificación y sentido de pertenencia en el público bogotano.

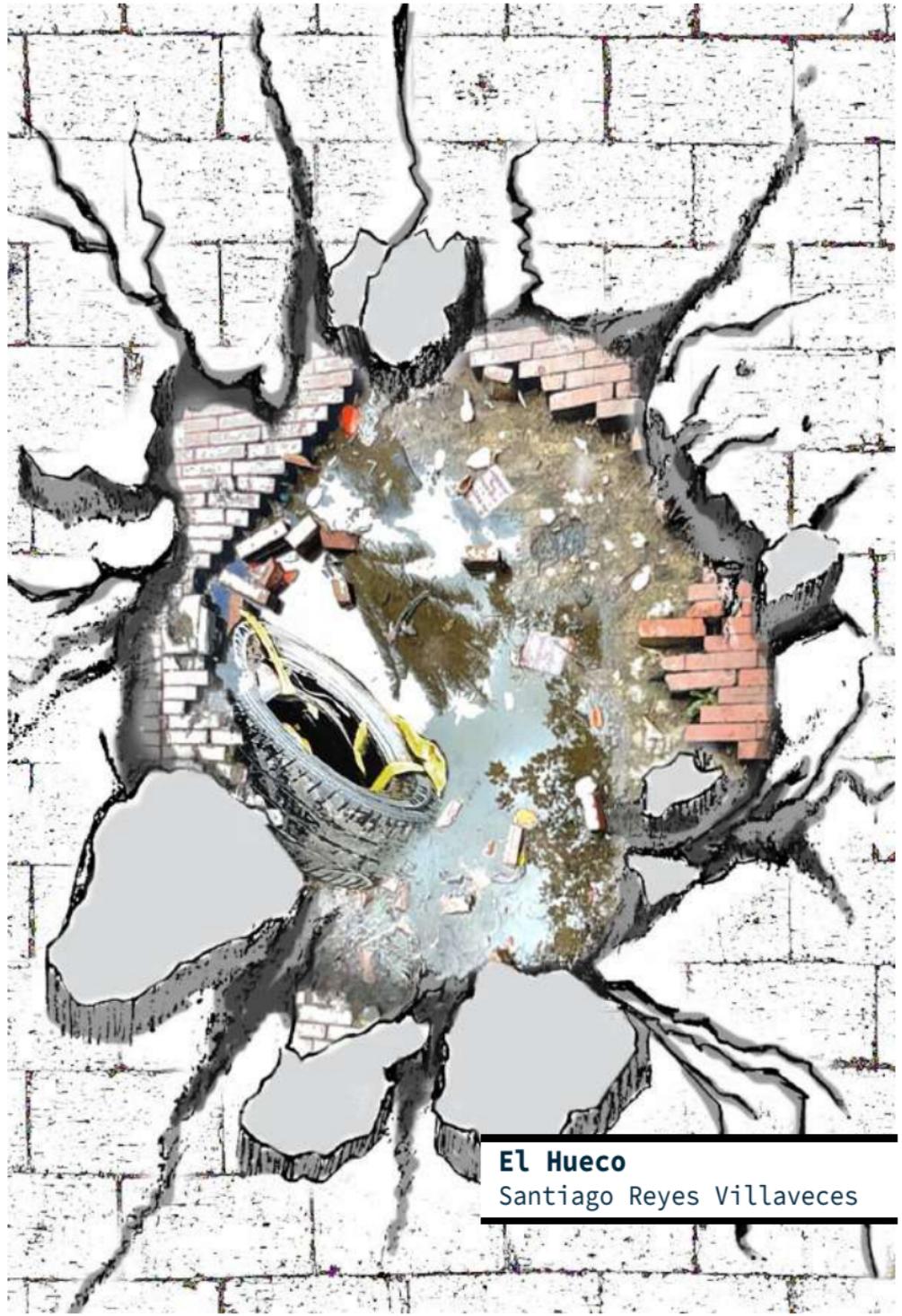
Sin duda, el Premio Luis Caballero es uno de los galardones más prestigiosos en las artes plásticas de Colombia y un referente para quienes buscan dejar su marca en la escena cultural.

Así que lo invitamos a descubrir la decimotercera edición de este galardón: un reconocimiento mediante el cual el arte no solo se exhibe, sino que se celebra, se cuestiona y se renueva.

Para iniciar el viaje, tenga en cuenta que esta cartilla consta de cuatro partes, en ellas se presenta una dimensión que corresponde a cada uno de los nominados al XIII Premio Luis Caballero. En cada una encontrarán un reto y, al final, unas páginas en blanco para sus notas.

¡Listo para comenzar el viaje!

NOTA: Las narrativas e ilustraciones recopiladas en esta cartilla son una interpretación de los cuatro proyectos nominados a la versión número XIII del Premio Luis Caballero y fueron construidas por el equipo de Mediación de la Red Galería Santa Fe.



El Huevo
Santiago Reyes Villaveces

EL HUECO EN LA DIMENSIÓN DEL HUECO

En una calle de Bogotá había un hueco, no cualquier hueco, sino uno con memoria y raíces profundas que llegaban más allá del asfalto. Era el vestigio de un antiguo humedal, un eco de la tierra que, aunque herida, no olvidaba su origen. Durante el día, los transeúntes lo esquivaban apresurados y los autos lo golpeaban sin piedad, pero al caer la noche, el hueco hablaba.

"Soy más que un vacío", murmuraba. "En mis grietas se esconde la historia del agua, de la lluvia que danzó aquí mucho antes de que llegaran las baldosas. Soy el caos que recuerda a la ciudad que su orden tiene un costo". Un día, el hueco decidió transformarse. Pensó que, si la gente no lo veía, lograría hacer que lo sintieran. Invocó las plantas, pidió lluvia para llenar sus grietas de espejos líquidos y trajo a la superficie las raíces olvidadas, las piedras antiguas y las huellas de historias perdidas. Los primeros curiosos que se acercaron sintieron algo extraño. Caminar sobre ese espacio era como entrar en un sueño. La textura del suelo les hablaba del desorden que construye el mundo y del orden que a veces lo destruye.

Cada grieta era una palabra, cada charco un ojo que los observaba. Habitar ese espacio requería detenerse, mirar y sentir, porque en los huecos no solo hay ausencias, sino la promesa de algo nuevo. Cuando lo visite, no olvide escuchar. El hueco tiene muchas historias que contar. ¿Qué le diría a usted?

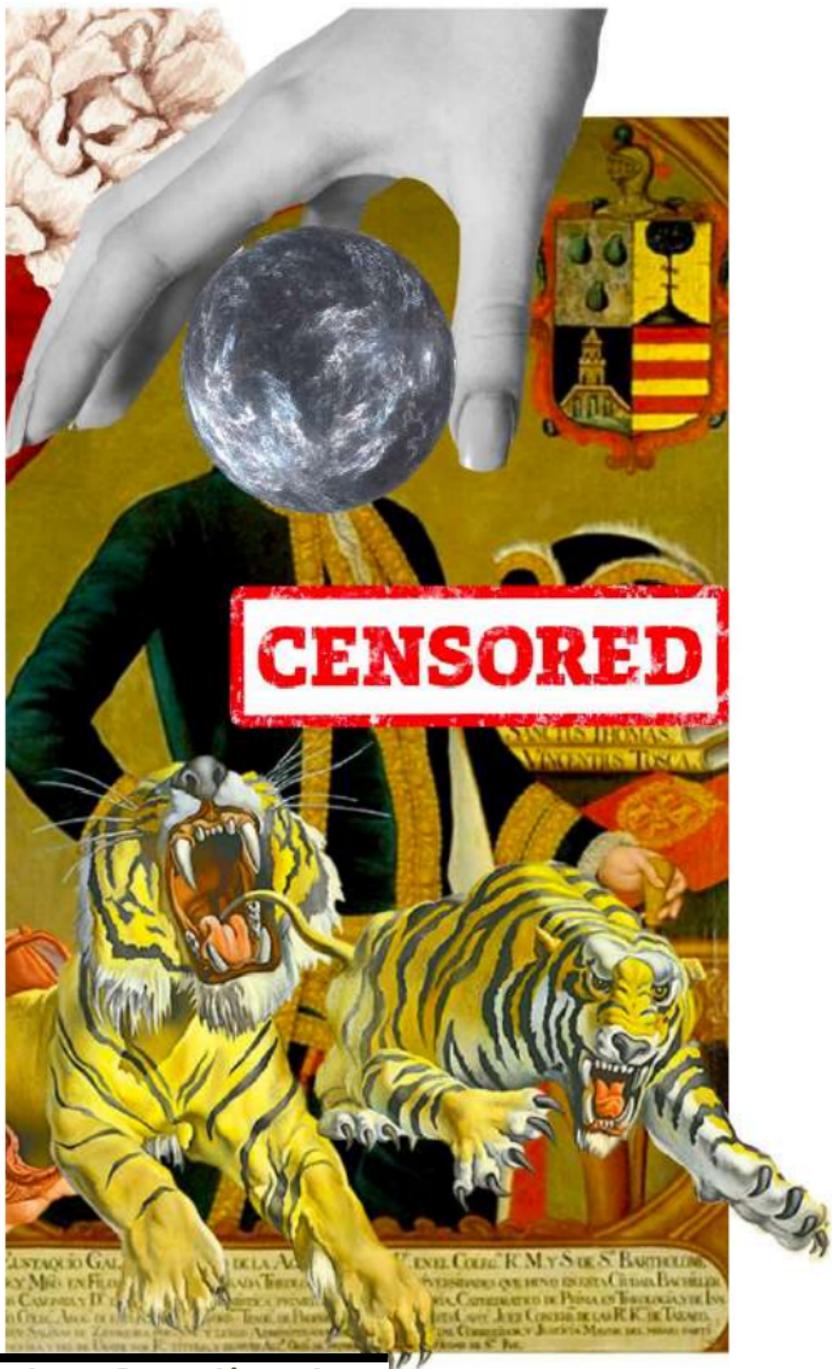
RETO

¿Cómo habitaría este hueco?



Responder en la siguiente página.





Anoche a la medianoche

Ricardo Muñoz Izquierdo

EL SÁMANO EN LA DIMENSIÓN DE LA MEDIANOCHE

A la medianoche, el tiempo se pliega, y un verso antiguo despierta. Las palabras de Gualberto Gutiérrez, cargadas de ironía y melodía, se convierten en un umbral en el que lo sagrado y lo absurdo coexisten. Es un mundo de sombras y luces, donde el Virrey Sámano huye a caballo, dejando atrás no solo una ciudad, sino el eco de un poder que se desmorona.

Personajes extraños emergen de la niebla: señoras con gallinas, soldados cargados de miedo y olores montados en la incertidumbre. Cada paso, cada susurro, reconstruye un pasado que nunca fue, un relato tejido con hilos de surrealismo y psicodelia. Las escenas bailan entre esculturas vivientes, danzas inquietantes y un teatro que grita más allá de las palabras.

Este espacio no es solo un recuerdo, es un sueño fracturado. Fragmentos de historia se mezclan con ficciones posibles, explorando un poscolonialismo que aún late bajo la piel de nuestro presente. Cada grieta del pasado abre una puerta hacia futuros inéditos, donde lo irónico y lo sublime trazan nuevos mapas, como el que usted sigue en este momento.

Atravesar este umbral es aceptar el caos, dejarse envolver por imágenes que ríen, observan y cuestionan. Es escuchar las historias que se cuelan entre las grietas, sentir cómo el poder se desdibuja y cómo la memoria, irónica y feroz, construye nuevos paisajes. Cuando la medianoche lo encuentre, deje que estas narrativas lo atraviesen.

¿Qué historias llevará con usted al despertar?

RETO

Cree una pequeña historia en la que se mezclen hechos históricos con elementos de surrealismo y psicodelia. Puede tomar como inspiración los personajes y situaciones del texto, pero deje que su imaginación lo lleve por otros caminos.



Arquitectura emocional: Cobijos & Moradas
Angélica Teuta

ARQUITECTA DE COBIJOS & MORADAS EN LA DIMENSIÓN DE LAS EMOCIONES

Donde el útero es protección y el corazón un hogar, la vida se evoca a través de una espiral que invita a explorar cuatro mundos.

El primero, el refugio, es un abrigo donde lo humano y lo no humano se encuentran en la armonía de la intimidad.

El segundo, el cobijo, es una guarida que alberga la metamorfosis, transformaciones a través de esculturas blandas.

En el tercero, la morada como espacio para el juego, refugio de las emociones.

Finalmente, la casa colectiva, un santuario que construye comunidad y celebra la convivencia y la vida.

Estos escenarios no solo se habitan, se sienten y se transforman; son diseños de la intimidad, del juego y del encuentro, concebidos para conectarnos más allá de la esencia.

¿Se atreve a cruzar el umbral y descubrir las arquitecturas que nos habitan?

RETO

Diseñe su refugio emocional

¿Cómo haría un refugio?

¿Qué incluiría en su interior?

¿Con quién lo compartiría?

Es momento de darle vida:



Ningún lugar a donde ir
Azul y Lindy Márquez



Llegamos al mundo

MNEMÓSINE EN LOS TIEMPOS DE ARMERO

La tierra tiembla, los animales huyen como si presintieran que algo acecha la existencia. A lo lejos se oyen gritos y un viento abrasador recorre los vestigios de aquel suceso de 1985, cuando la explosión del Volcán Nevado del Ruiz paralizó a Colombia. Esa erupción destruyó los sueños de muchos y dejó a otros con heridas profundas. Un manto gris y pesado se extendió por doquier, resonando en la memoria colectiva de todos los colombianos.

Las historias quedaron rotas y vacías por los que perecieron en ese momento. Hoy, esos ecos siguen vivos en relatos que evocan lo ocurrido, recordando a los niños que nunca crecieron y a los que ya no están. "Ningún lugar a donde ir" es un proyecto que revive la memoria con imágenes, sonidos y gestos. A través de una instalación autobiográfica, busca hacer presente lo ausente, desvelando las secuelas de la tragedia de Armero y el vacío que dejó.

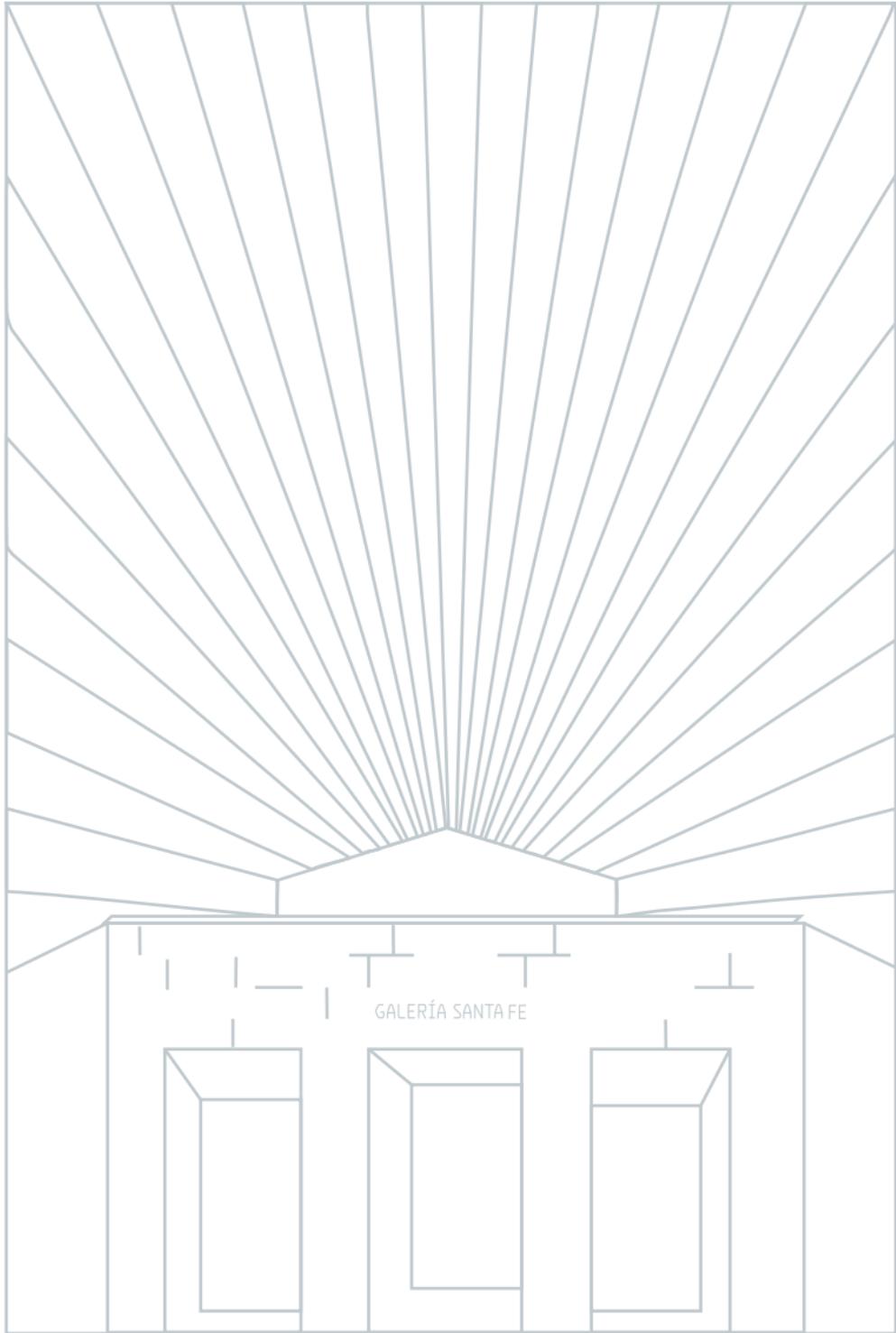
La herida dejada por este suceso sigue presente, nos toca, nos duele y nos pulsa a todos.

Por medio de esta memoria compartida, la tragedia de Armero sigue resonando en la memoria colectiva de los colombianos, recordándonos que estamos unidos, no solo por el dolor, sino por la fuerza de la esperanza y la resiliencia que brota de ese sufrimiento.

RETO

¿Ha escuchado acerca de lo ocurrido el 13 de noviembre de 1985 o vivió en aquella época? Cuente la historia...

Ahora es momento de que usted cree su propia dimensión en la Galería Santa Fe.



NOTAS

NOTAS

Alcaldía Mayor de Bogotá

Carlos Fernando Galán

Alcalde Mayor de Bogotá

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

Santiago Trujillo Escobar

Secretario de Cultura, Recreación y Deporte

Instituto Distrital de las Artes - Idartes

María Claudia Parias Durán

Directora general

Lina María Gaviria Hurtado

Subdirectora de las Artes

Silvia Ospina Henao

Subdirectora de Equipamientos Culturales

Alba Yaneth Reyes Suárez

Subdirectora de Formación Artística

Andrés Felipe Albarracín Rodríguez

Subdirector Administrativo y Financiero

Gerencia de Artes Plásticas y Visuales

María Catalina Rodríguez Ariza

Gerente

Carlos Rivera Gaitán

Clara Janeth Porras Sierra

Diana Patricia González Calderón

Gabriel Sabogal Giraldo

Jorge Arturo López Rincón

Juanita González Cardona

Ledy Emilce Ortiz Galvis

María Alejandra Parra Hurtado

Paula Andrea Gil Acosta
Rossana Alarcón Velásquez
Rubiela Pilar Luengas Contreras
Sara María Luengas Castillo
Equipo de la Gerencia de Artes Plásticas y Visuales

Concepción y desarrollo de textos

Manuela Parra Nieves
Sara Lucelly Terreros Brisneda
Felipe Pava Osorio
Tatiana Puerto
Isabella Arias Blanco
Equipo de la Escuela de Mediación

Diseños y diagramación

Isabella Arias Blanco
Manuela Parra Nieves
Tatiana Puerto
Sara Lucelly Terreros
Equipo de la Escuela de Mediación



P T
L C
XIII Premio Luis Caballero

