

RAFAEL LOZANO-HEMMER: RELATIONAL ARCHITECTURE

Txt: Monica Ponzini

Il Messico, suo paese natale, ha esordito alla **52ma Biennale di Venezia**, con una sua personale. Artista noto per realizzare spesso larghe installazioni che utilizzano i media più disparati e interfacce custom-made, **Rafael Lozano-Hemmer** ama coinvolgere in maniera attiva il pubblico. Installazioni robotiche, computer, video proiezioni, sensori, luci (e ombre) e suoni sono i mezzi con cui crea opere che, in tutto il mondo, cambiano temporaneamente la percezione degli spazi e il loro rapporto con chi li abita, o sottolineano temi come l'incessante sorveglianza a cui siamo costantemente sottoposti.



"Vastissimo il ventaglio di interessi e strumenti che nel corso degli anni hanno stimolato la creatività di **Lozano-Hemmer** - ci racconta **Marco Mancuso** interessato alle nuove frontiere dell'architettura urbana e conoscitore del lavoro di Lozano-Hemmer - e sempre molto attuale si è rivelato il suo approccio al design e alle teorie che sottendono le più recenti manifestazioni di architettura mediale, di intervento negli spazi pubblici e di interaction design. Difatti, la tipologia di design proposta dall'artista messicano è una sorta di ibrido, cosa piuttosto rara nel panorama internazionale, tra ciò che si è ormai assorbito come moderno design dell'interazione, grazie all'utilizzo delle tecnologie digitali e dei sensori, è le nuove possibilità offerte dalle tecnologie interattive e audiovisive all'architettura, soprattutto in ambito urbano. Basti pensare a tutta la serie dei **Relational Architecture** - prosegue Mancuso - o opere come **Vectorial Elevation** e **Body Movies**, gli interventi al **CAMM-Centro Atlantico de Arte Moderna**, le installazioni **Homographies** e **Pulse Room**, per una risultante in grado di modificare gli spazi che normalmente abitiamo, per creare relazioni umane e sensoriali nuove all'interno di contesti rivisitati, per aumentare la nostra percezione del contesto circostante, modificando le consuete e spesso assuefatte dinamiche che regolano il nostro rapporto con l'ambiente attorno a noi. Senza in tutto questo dimenticare il rapporto con la Rete e con le sue possibili dinamiche di networking, palesando la possibile inter-relazione tra spazio reale e spazio virtuale, come in opere quali **The Trace** o il fenomenale **Vectorial Elevation** di cui sopra".

Parlando del proprio lavoro, non ama usare termini come "new media" o "interattività" e si concentra piuttosto sulla "memoria aliena", come mi ha raccontato durante un incontro a New York...

Monica Ponzini: Vuoi cominciare a parlare dell'esperienza della Biennale di Venezia?

Rafael Lozano-Hemmer: Era la prima volta che il Messico partecipava, la mostra è stata organizzata in un tempo record di quattro/cinque mesi: abbiamo affittato un bellissimo Palazzo a Cannaregio, ho portato sei installazioni, molto diverse fra loro, alcune robotiche, altre basate su proiezioni o luci, una in particolare nuova, pensata per quello spazio, ma anche le altre erano esposte in modo diverso da come erano state esposte in precedenza, quindi la mostra era piuttosto nuova. C'era un lavoro del 1992 intitolato **Surface Tension**, essenzialmente un occhio che ti segue dovunque, assieme ad altri pezzi che utilizzavano la videosorveglianza. Trovo interessante soprattutto adesso, in questo periodo di sicurezza nazionale, di Patriot Act e d'invasione degli spazi pubblici, utilizzare questo tipo di tecnologie di controllo in una maniera più giocosa, in maniera che siano visivamente tangibili, in modo da dare la percezione dell'essere osservati. Nel mio lavoro, le opere d'arte osservano il pubblico, c'è una specie di sorveglianza del pubblico, che crea l'ambientazione per potenziali performance.

E' stata la prima volta che il Messico partecipava alla Biennale e l'evento è stato segnato tristemente da un incidente che uno dei curatori (Priamo Lozada, NdR) ha avuto una settimana prima dell'inaugurazione. E' entrato in coma e la cosa triste è che aveva organizzato una serie di eventi per l'inaugurazione e i medici, dopo averlo operato, ci avevano dato il 70% di possibilità che sopravvivesse. Ci siamo convinti che ce l'avrebbe fatta, ma una settimana dopo l'inaugurazione è morto.

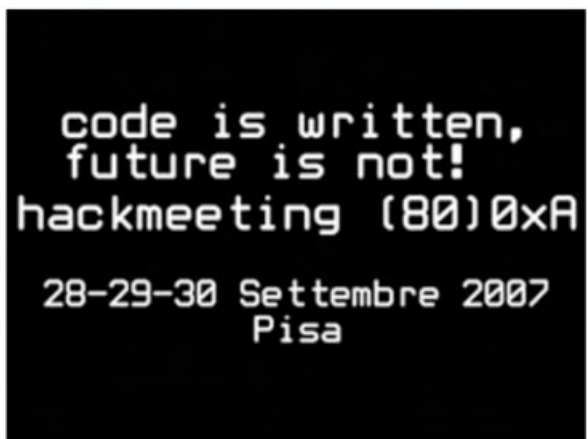


La mostra ha un catalogo di cui sono contento, con testi di **Victor Stoichita**, uno storico dell'arte che parla di "new media", ma non elettronici, piuttosto "new media" del XVIII o XIX secolo, ed è interessante per me perché elementi di fantasmagoria, di rappresentazione prospettica, le ombre, sono molto presenti nei miei lavori, quindi avere un suo commento era importante. Abbiamo **Cuauhtémoc Medina**, un critico messicano, abbiamo **Manuel DeLanda**, teorico del non-lineare, che vive a New York ma è di origine messicana. Ha un approccio che mi piace molto, viene da una tradizione di materialismo deleuziano e il mio lavoro trae molto vantaggio dal suo approccio.

Penso che tutti gli artisti e i critici dei nuovi media siano molto consapevoli delle dinamiche della non-linearità, i sistemi caotici e gli algoritmi ricorsivi, ma l'impatto culturale di quella rivoluzione matematica non è ancora evidente nelle scienze umanistiche e non c'è nessun altro critico più eloquente di Manuel su questo tema. Leggere uno dei suoi libri sul tema della complessità è davvero un modo diverso di accostarsi al problema. Nei suoi libri parla spesso di economia, storia e sviluppo tecnologico, ma questa volta si è concentrato sull'arte ed è stato molto interessante. Abbiamo anche **Barbara London**, **José Luis Barrios**, il catalogo è parte integrante della mostra, ed è quello che ne rimane. In generale la mostra sta andando bene, ci sono 500 visitatori al giorno, che – mi sembra di capire – sia il doppio delle presenze di altri padiglioni al di fuori dei Giardini, e sta avendo ottime critiche, il che mi fa molto piacere.

Monica Ponzini: I tuoi interventi si concentrano su spazi pubblici, ma operano anche su edifici che non sempre fanno parte della vera "vita" di un luogo ...

Rafael Lozano-Hemmer: Lavoro spesso in spazi pubblici, ed è una grossa sfida dato che, tra le altre cose, non hai tutti gli intermediari e il solito contesto di produzione. I miei lavori sono soprattutto su larga scala, si basano su proiezioni, luci, sensori e quello che cerco fare è generare una lettura eccentrica della città. Mi viene commissionata la trasformazione di alcuni luoghi urbani mentre il più delle volte, quando i politici parlano di "rinnovamento" urbano, intendono mettere lampioni del XIX secolo e Starbucks, e hanno il grosso problema dell'omogeneizzazione. Queste strutture omogeneizzate non rappresentano le persone, ma piuttosto immagini aziendali internazionali. Il mio lavoro e quello di altri miei colleghi porta una certa eccentricità e penso che questi momenti di rottura degli schemi siano sani, perché portano la gente a interrogarsi su cosa stia succedendo con l'omogeneizzazione, sulle relazioni tra di loro e con la città.



L'altro tipo di intervento è sulle strutture "vampiro", edifici emblematici che creano un canone monolitico e che vengono costretti a vivere con restauri. Ma proprio a causa dell'omogeneizzazione e della globalizzazione che sta prendendo piede, c'è molto conservatorismo verso il secondo tipo di architetture, proprio perché la gente teme una generale perdita d'identità. Dobbiamo però esorcizzare questo aspetto, trasformare questi edifici, che vogliono "riposare", essere trasformati, cambiati. Nel caso dell'arte, si può creare il contesto perché questo accada: tirare fuori storie o aspetti "minori", parlare di altri motivi, altre narrative: gli edifici sono stanchi di essere rappresentati nella stessa maniera, vogliono fare parte di una performance differente e con l'arte si può fare, si possono ricontestualizzare gli elementi e renderli divertenti o perversi o farli scomparire. Qualunque cosa si faccia, le persone interagiranno con le strutture architettoniche in maniera diversa. L'ho fatto per 15 anni e continuerò a farlo. A questo punto il mio lavoro sta cominciando a entrare in collezioni, musei, gallerie, e bisogna fare attenzione che questo aspetto non prenda troppa importanza. Ho visto colleghi il cui lavoro ha cominciato a vendere sul "mercato", venirme risucchiati. E secondo me bisogna fare attenzione a realizzare cose che siano per il pubblico.

Monica Ponzini: Il tuo lavoro è molto complesso, attraversa varie discipline, utilizza molti media e viene esposto spesso nel mondo "reale", non nelle gallerie: come ti definisci dal punto di vista artistico?

Rafael Lozano-Hemmer: Sono una persona interdisciplinare, connettiva, penso al mio lavoro non tanto come qualcosa di visuale, ma piuttosto performativo. Il modello con cui lavoro è quello della collaborazione: ci sono io, che dirigo, poi ci può essere un compositore, un attore, un programmatore, un fotografo... chiunque sia necessario ed eseguire un progetto specifico. Seguiamo un indirizzo preciso, un'ossessione, un incubo. Non sempre però è così: ho anche collaborato, per esempio con un architetto, seguendo il suo progetto – io facevo solo la parte visual - e anche quello va bene; l'importante è che ci sia sempre una spina dorsale.

Per quanto riguarda i media che utilizzo, sono contrario alla definizione "new": più uno studia la storia dell'arte, più si rende conto che molto di quello che stiamo facendo sono solo progressioni, trasformazioni, nuove versioni di cose che sono state fatte per molto tempo. Non sono per l'originalità, ho studiato il post-strutturalismo, so che questa non è più possibile. Lavoro con la tecnologia perché è inevitabile, è presente in ogni aspetto della nostra economia globalizzata e tutto quello che succede fa parte di una cultura tecnologica. Dato che la tecnologia è inevitabile, la definizione "new media" e il fatto di raggruppare gli artisti in quest categoria solo perché usano la tecnologia diventa del tutto ridicolo. La "new media" art sta diventando "normale" e verrà sostituita da nuovi termini, a seconda di quello che uno fa. Dunque sì, sono un "media artist", ma non voglio necessariamente essere classificato da quello, dato che faccio anche altri tipi di lavori.



Monica Ponzini: Parlando di tecnologia, una differenza fondamentale rispetto ai media precedenti è che il lavoro di gruppo è molto più presente. Sei d'accordo?

Rafael Lozano-Hemmer: Assolutamente. E su diversi livelli: a livello creativo per esempio...anche se ho appena conosciuto un artista canadese, David Rockey, che mi ha detto di non avere assistenti. Programma tutto, allestisce tutto, e lo ammiro per questo, è molto romantico e meraviglioso; ma la maggior parte dei miei colleghi si riuniscono, collaborano. C'è una buona ragione per questo: essenzialmente è molto difficile essere come David, avere il controllo della parte teorica e tecnologica ed essere il grado di realizzare il lavoro. Ed è positivo, perché in un certo senso il processo di produzione rende più umili. Ma anche a livello di presentazione c'è una collaborazione, questa volta però da parte del pubblico. L'artista richiede la collaborazione della gente, il loro input: loro sono quelli che "fanno" l'opera d'arte, e anche questo rende umili. Non stai facendo questo per te stesso, stai facendo qualcosa di cui, una volta esposto, tu non sei che uno dei partecipanti, vedi gli altri prenderne possesso, e se hai davvero

successo, secondo me, vedrai il pubblico fare cose che non avevi previsto. Se un progetto è valido, per me vuol dire che non stai imponendo un unico punto di vista, e che l'opera ha abbastanza "poesia" da permettere alla gente di leggerla in modi diversi. La capacità dell'artista di tirarsi indietro e permettere al pubblico di prendere le proprie decisioni è cruciale, e la collaborazione del pubblico è fondamentale.

Monica Ponzini: Quindi non c'è solo il tuo apporto o quello del tuo team, per te il ruolo del pubblico è sostanziale: ti aspetti di avere indietro qualcosa di inatteso?

Rafael Lozano-Hemmer: Non tanto che diano a me, ma che diano a se stessi e tra di loro. Per esempio, con i progetti basati sulle ombre si creano connessioni tra le persone più disparate, il che non sempre funziona alla stessa maniera. In Inghilterra c'è stato un momento particolare in cui un gruppo di giovani evangelici ha cantato e giocato con le ombre, e coesistevano nello stesso spazio con alcuni punk, che si divertivano ugualmente: penso che fosse notevole, per un progetto, avere la capacità di connettere realtà diverse. La piattaforma è fuori controllo e questo è un aspetto importante del mio lavoro. La piattaforma non può avere una sceneggiatura, puoi indicare dei limiti per quello che la gente può o non può fare, ma una volta realizzata, la piattaforma non è più tua e ti devi rilassare e arrenderti all'eventualità che qualcosa possa andare male...



Monica Ponzini: Nel definire il tuo lavoro, preferisci usare il termine "relazionale" piuttosto che "interattivo": perché fai questa distinzione?

Rafael Lozano-Hemmer: Originariamente, quando usavo il termine "relazionale" e quando ho realizzato una serie di interventi chiamati "**Relational architecture**" - prima di Nicolas Bourriaud e la sua "Estetica relazionale", dato che quello che intende lui con questo termine è molto diverso - la mia idea di termine "relazionale" a confronto con "interattivo" era che vedevo nel secondo qualcosa di "predatorio", un'estetica dello "schia-cia-il-tasto". L'interattività, nel periodo in cui ho cominciato a chiamare il mio lavoro "relazionale", era una specie di "fetish", così come il virtuale lo era stato subito prima. Ho deciso che non volevo essere compreso nell'uso predatorio e utilitarista di questa specie di applicazione verticale della tecnologia. "Relazionale" per me significava qualcosa di più laterale, relativo al creare relazioni, mentre l'interattività non mi sembrava nulla di tutto ciò, mi sembrava univoca: tu fai qualcosa, il computer fa qualcos'altro e finisce lì. Quello a cui mi riferivo col il lavoro "relazionale" era questo emergere di connessioni ad hoc, che non erano predisposte dall'artista. Al contempo, sto cercando analogamente di spostarmi da questa definizione perché sfortunatamente la percezione dominante del termine adesso è basata sull'estetica "relazionale" e mi piace pensare al mio lavoro come qualcosa di più politico, qualcosa di più assurdo di quello che **Nicolas Bourriaud** ha provato a proporre nel suo testo.

Monica Ponzini: Un'altra idea dominante nel tuo lavoro e che hai coniato tu è quella della "memoria aliena". La puoi descrivere?

Rafael Lozano-Hemmer: Mi piace l'idea della memoria aliena. Tutti i miei primi lavori erano stati fatti nel contesto di Ars Electronica, V2, Transmediale, dove tutti erano concentrati sul concetto di "nuovo". Ho deciso che dovevamo trovare una nuova parola che non fosse "nuovo", e "alieno" era quella che cercavo. Al posto di new media, alien media. Un nuovo concetto diventava un concetto alieno: qualcosa che "non appartiene", uno spostamento, e un buon lavoro concettuale è sempre trasferimento, un riposizionamento di qualcosa in un altro contesto, così da farti pensare in maniera diversa riguardo al contesto stesso. **La memoria aliena** è una nozione diversa dall'architettura o dall'arte decostruzionista, dagli interventi *site-specific*: è qualcosa che parla delle narrative di potere. Io voglio fare qualcosa di differente, voglio dare un'idea di relazione temporanea, memoria temporanea, aliena, che non ha nulla a che vedere con il sito specifico. Infatti molte delle mie installazioni viaggiano, non sono *site-specific*, ma *relationship-specific*. Il concetto di "memoria aliena" nasce dal desiderio di guardare non alla Memoria (con la M

maiuscola), ma piuttosto ai piccoli commenti che possono venire fuori dalla gente che osserva o critica il lavoro, dalla micropolitica. E' un livello molto intimo, piccoli momenti molto significativi che ti fanno cambiare il modo in cui ti relazioni ad un posto. I fenomeni relativi alla macro politica, all'economia, non sono il soggetto del mio lavoro. E in fin dei conti è "politico" anche l'occuparsi di questi momenti "intimi": semplicemente cerco di non fare morale o non fare finta di avere soluzioni per ciò che sta succedendo.



Monica Ponzini: So che hai conosciuto fin da giovanissimo molti artisti e musicisti perché la tua famiglia possedeva dei nightclub. Inoltre, ti sei trasferito dal Messico prima in Spagna e poi in Canada. Questo background culturale e personale ha influito sulla tua arte?

Rafael Lozano-Hemmer: Certo. Ho tre passaporti, il messicano e' verde, il canadese e' blu, lo spagnolo e' rosso: creano l'RGB. E' stato problematico per me, ma una volta ho incontrato uno dei pionieri di Fluxus, Dick Higgins, gli ho raccontato come mi sentissi privo di radici e lui mi ha risposto "Rafael, l'identità è per principianti". Ognuno dovrebbe fare una ricerca della propria identità, senza esporla troppo al pubblico...nel mio caso, penso che la confusione sia evidente nella maggior parte dei miei lavori, sono coinvolto in una specie di ricerca "antropologica". Quando presenti lo stesso lavoro in città diverse, le persone si comportano in maniera estremamente differente e non puoi fare generalizzazioni, perché a loro volta sono classificabili sotto certe identità. In Portogallo mi aspettavo che le persone giocassero con le ombre e tra di loro, diversamente dagli inglesi, invece e' stato il contrario...

Monica Ponzini: Nel tuo lavoro *33 Questions per Minute*, esposto di recente al MoMA, sembri concentrarti sul linguaggio: in questa serie virtualmente infinita, virtualmente corretta ma priva di vero senso vedi in qualche modo la comunicazione di oggi?

Rafael Lozano-Hemmer: Questo lavoro si concentra più sull'impossibilità della comunicazione, che sulla comunicazione. In generale, penso che la comunicazione nell'arte sia un concetto molto pericoloso e per molto tempo ho condotto una "crociata" contro il termine "comunicazione" nell'arte. Non penso che l'arte comunichi meglio, e non credo ci sia un problema nella comunicazione in generale; ogni volta che qualcuno si lamenta riguardo alla Rete o MySpace o ai videofonini, penso che sbaglia. Semplicemente, la comunicazione non ha posto nell'arte e l'arte che mi piace e' quella che riesce ad assicurare la poesia, che vuol dire ambiguità, lo sfuggente piacere delle parole che fluiscono, concetti vaghi, un rallentamento della comunicazione. Tutto quello che mi dà piacere è opposto alla comunicazione e forse questo progetto segue questa linea.

Parte dalla frustrazione della comunicazione: mio padre era in ospedale con un cancro ed era attaccato ad un respiratore, io ho portato una tavoletta con una serie di parole che io avevo scelto, cercando di anticipare quali concetti volesse esprimere. Ma quello che avevo scelto non corrispondeva a quello che voleva esprimere lui... L'idea che qualcuno scelga le parole per te e' problematica. E questo computer che continua a chiedere domande senza senso riguarda il ritmo frustrante delle domande, l'incapacità di rifletterci sopra, ma si basa anche sul fatto che ci rivolgiamo spesso ai computer per avere risposte e questa installazione vanifica tutto ciò.

Il progetto è nato a Cuba: abbiamo connesso il computer a Internet – Internet e' proibito ai cubani, ma non ai visitatori- cosicché le domande che la gente imputava andassero direttamente in rete. L'idea era che le autorità non potessero sapere se una domanda venisse da Internet o dai cubani. Mi aspettavo che i cubani facessero commenti sulla propria situazione e che venissero fuori questioni politiche... invece ci sono stati parecchi messaggi erotici... ancora una volta quello che mi aspettavo e' stato capovolto... Come artista, non puoi e non devi predeterminare il modo in cui le persone vedranno il tuo lavoro ed e' sempre interessante vedere come si anima in maniera autonoma.

www.lozano-hemmer.com