

Rafael Lozano-Hemmer:

«Las computadoras son inevitables»

por JESÚS SALAZAR

Reconocido internacionalmente como uno de los más importantes creadores de arte electrónico de la actualidad, el autor de las *Arquitecturas relacionales* presentó en la ciudad de México su trabajo más reciente.

Rafael Lozano-Hemmer (México DF, 1967) presentó en junio, en el Laboratorio Arte Alameda de la ciudad de México, *Arquitecturas relacionales*, un proyecto que le ha valido el reconocimiento internacional. Su obra —que establece un diálogo entre el hombre y el entorno urbano a través de tecnologías digitales que exigen la participación del espectador— se ha presentado en las bienales de Estambul, La Habana, Valencia, Graz y Liverpool multiplicando sus alcances. El Zócalo capitalino recibió el año 2000 con *Alzado vectorial*, obra interactiva de cañones de luces que vinculaban el espacio aéreo y la arquitectura. Su más reciente exposición cuenta con cinco piezas, una de las cuales ha sido concebida especialmente para la nave central del Laboratorio: *Frecuencia y volumen. Arquitectura relacional 9*.

La primera pregunta que surge al observar *Arquitecturas relacionales* es que, a pesar de ser un montaje bastante explícito, aparenta estar a la espera de una correcta interpretación. ¿Es así?

Arquitectura relacional es un término que acuñé a mediados de los años ochenta para referirme a distintos tipos de intervenciones en el espacio urbano y el espacio arquitectónico. Éstas permiten transformar —a través de interfaces participativas como proyectores, sensores, robots o redes— tanto edificios emblemáticos como edificios genéricos de la ciudad globalizada. Me interesa mucho la idea de que las ciudades se encuentran en una especie de crisis de representación: ya no representan a los ciudadanos sino, por un lado, a los intereses corporativos de la construcción modular y, por el otro, a algo que proviene de la misma tendencia conservadora, los llamados “edificios vampiro”, monumentos emblemáticos a los que no se les permite morir dignamente, que siempre están siendo reconstruidos. Ante la imposibilidad de la eutanasia urbanística hay que intervenir estas construcciones para dotarlas de una narrativa distinta de la del poder, que es disturbada en la arquitectura relacional mediante la participación del público. Estas intervenciones nos permiten relacionarnos con el edificio de una forma diferente, convirtiéndolo en arquitectura inteligente. Se habla de edificios inteligentes cuando los arquitectos colocan, por ejemplo, un sistema de calefacción que se autorregula, pero para mí el edificio tiene que ser inteligente hacia lo social: comunicar, expresar, propiciar la reflexión, responder a las distintas

tendencias del entorno.

Solemos entender la arquitectura en términos de espacio pero, por ejemplo, *Frecuencia y volumen. Arquitectura relacional 9* incluye de una manera muy rica no sólo las coordenadas espaciales sino también las temporales.

No sólo el tiempo, también *los tiempos*. No sólo el espacio, también *los espacios*. Una de las palabras que más me gusta es *copresencia*, la idea de que en un momento y un espacio dados coexisten muchos momentos y espacios simultáneamente. En *Frecuencia y volumen* lo resal-



to muchísimo. Me parece sorprendente que nuestro cerebro sea penetrado por las señales de los repartidores de pizzas o las frecuencias de los policías; una gran cantidad de información y de realidades dispares convive hasta cierto punto en este espacio. Entonces la búsqueda de buena parte de mi trabajo tiene que ver con visualizar, materializar o conectar esas diferencias, o por lo menos con problematizar la idea de que el espacio y el tiempo son únicos.

En el arte electrónico estamos acercándonos a algo que tiene que ver con el *performance*, con el evento, y con esto me refiero no al espectáculo sino a la acción, al momento en el que la gente se incorpora. Dentro de eso hay parámetros como el tiempo, como bien decías. Todas las piezas tienen un componente temporal, pero siempre dando una máxima importancia a la acción.

Y en esta misma línea de la acción, sólo para cerrar la idea, me vino a la mente la noción de *insustituible*, donde tenemos piezas como *Frecuencia y volumen*, que parece merodear alrededor de la copresencia y de la singularidad.

Buenísima palabra. Lo que hago se relaciona con los debates que se iniciaron a partir de Walter Benjamin y que tienen que ver con la muerte de la obra de arte y del aura. Se dice que la obra está desvirtuada porque puede ser reproducida. Pero lo interesante es que ha vuelto la idea del aura, la condición de algo *insustituible* que devuelve cierta frescura a la obra, un momento *único*, de distinción, de singularidad. No podemos decir que una obra tenga aura, pero por ahí va la cosa. Creo que las piezas interactivas son constantemente reinterpretadas por quienes las observan. Y no sólo las interactivas, también las de otro tipo, lo que pasa es que en aquellas es muy evidente que las lecturas son las que hacen a la pieza.

¿Qué importancia tiene hacer una muestra en un lugar como éste, un ex convento con una presencia arquitectónica de siglos y, a su manera, aún vigente?

Este lugar es verdaderamente privilegiado. Lo que me gusta es que, junto a la idea de la copresencia, hay una realidad detrás de estas paredes: la Inquisición, el período colonial, la distribución abusiva y colonizadora del poder. Al mismo tiempo están estas nuevas tecnologías, hasta cierto punto desarrolladas *ex profeso*. Me gusta ver el contraste entre estos elementos como parte de lo que es el México actual, porque es cierto que tenemos una cultura milenaria que nos diferencia de otras personas, pero, por otro lado, como artista electrónico me importa subrayar que en el país también hay tradiciones importantísimas de desarrollo tecnológico: la cibernética se postuló por primera vez en la ciudad de México, en el Instituto Nacional de Cardiología, cuando se intentaba comprender cómo puede autorregularse el corazón humano sin la presencia cerebral; las primeras grabaciones en estéreo las hizo Juan García Esquivel; el primer casco de realidad virtual se hizo en Cuernavaca en 1963; el *software* libre más importante de la actualidad, que incluso le está haciendo competencia a Microsoft, fue creado por Miguel de Icaza; la televisión a color fue patentada por González Camarena en los años treinta. Me encanta darle la vuelta a nuestra posición de exóticos, o de lo que sea, y colocarnos como verdaderos agentes de estas transformaciones, que en mi opinión son inevitables. Trabajo con computadoras no porque sean novedosas sino porque son inevitables. México es complejo, está lleno de contradicciones y paradojas, coexisten en él realidades dispares. Estas piezas electrónicas con tecnologías de vigilancia de alguna forma quedan perfectas en un edificio del siglo XVI. •