



Body Movies

Ha intervenido con imágenes virtuales y esculturas de luz, en grandes plazas públicas de ciudades como Rotterdam, Lisboa, Linz, Liverpool, Toulouse, Madrid y México; ha conectado a miles de cibernautas del globo para alterar colectivamente espacios y monumentos emblemáticos; usa tecnología de punta que no se ve nunca; ha ganado importantes premios internacionales por su obra sin pasar por galerías o museos.

Y no es un mago ni un hacker.

Es Rafael Lozano Hemmer, un artista mexicano del siglo XXI: digital, interactivo y global, cuyos proyectos tienen cada día más reconocimiento en el mundo.

Desde finales de los años noventa a la fecha ha recibido más de 10 premios en diferentes festivales y bienales internacionales de América, Europa y Asia. Galardonado con el Premio Bauhaus la semana pasada, como lo dio a conocer *Proceso*, por su obra *Body Movies (Películas del cuerpo)*, Lozano Hemmer ofrece una entrevista por correo electrónico desde Alemania. Del premio dice:

“Es un gran honor, sobre todo por el gran abolengo que supone la Escuela Bauhaus. Lo que más me ilusiona es la parte del premio que te permite residir en las casas de Dessau, que el fundador de la Bauhaus, Walter Gropius, diseñó para Kandinsky, Klee y otros artistas. Creo que voy a quedarme en la casa de Oskar Schlemmer, quizás el artista que más admiro del siglo pasado. El premio es bonito también por que es el primero que recibo

“El arte es el gran motor de México”: Lozano Hemmer, Premio Bauhaus

Adriana Malvido

con un carácter más arquitectónico y urbanístico.”

Resume su propuesta artística:

“Mi trabajo está en algún lugar entre la arquitectura y el *performance*. Desarrollo instalaciones interactivas que intentan crear experiencias de conexión y de relación. El público es siempre una parte integral de la obra, y por definición yo intento no preconcebir qué es lo que la gente hará al participar en una pieza.

Me interesan las experiencias que están fuera de control, cuyo desenlace es incierto. Mis instalaciones de “arquitectura relacional” son una serie de intervenciones en espacio público que utilizan nuevas tecnologías para transformar paisajes urbanos.

Con robótica, gráficos por computadora, proyecciones de cine, sonido, redes, teléfonos, sensores y otros dispositivos, los proyectos proponen lecturas excéntricas de la ciudad, intentando reconectar la esfera de lo público con una condición urbana cada vez más alienante. Busco nuevas propuestas de auto-representación y tecnologías que permitan la toma del espacio cotidiano.”

Si *Body Movies* permite que la sombra de los transeúntes crezca desde dos hasta 23 metros de altura cuando es proyectada sobre los edificios públicos y cubierta por rostros y cuerpos de otros, su último proyecto *Dos Principios*, realizado en Toulouse, proyectó sobre la sombra de los peatones, reflejada en los edificios de la Plaza del Capitolio, un manuscrito prohibido por “hereje” durante el siglo XIII.

—¿Se trata de una transgresión a plazas y monumentos públicos? ¿Qué papel juega el público en vivo y cuál el usuario de Internet que sigue la obra?

—Sí, me interesa la intención transgresora. Sin embargo, hay que aclarar que, hoy por hoy, cualquier cosa que se haga en el espacio público que no sea anunciar algún producto comercial, es transgresor. Tal es la crisis de representación de nues-

tras ciudades globalizadas. La diferencia del público en vivo y en Red depende del tipo de interacción que se haya preparado. En algunos proyectos hay una gran asimetría de poder. Por ejemplo, si la intervención tiene un componente de teleoperación como en el *Alzado Vectorial* (Zócalo de la Ciudad de México, celebración del fin de siglo), los participantes remotos están desplazados en el tiempo y en el espacio pero paradójicamente son los que tienen el poder de dar instrucciones, como los políticos. Los locales simplemente asisten a un desfile de instrucciones. Sin embargo, casi siempre busco evitar esta asimetría en el control.

Su obra artística, como él, está en permanente movimiento. No es algo acabado, sino algo *sucedido*.

—¿Se considera un “artista mexicano”? ¿cómo concibe la identidad en el proceso de la globalización en el que tiene lugar su obra?

—¡Claro que soy un artista mexicano! En México nací, ahí vive toda mi familia, y como dice la expresión, ahí “tengo a mis muertos”. México está en todo lo que hago, es algo inevitable, complejo y hermoso. Desde muy joven fui un emigrante. A los 12 años mi madre se casó con un español y nos fuimos a Europa. A los 17 años me fui a Canadá a estudiar (química y física) en la universidad. Me casé y obtuve la nacionalidad mexicana y canadiense. Ahora me describo como un *chicanadian o mexicanuck*. La situación es aún más confusa porque desde hace varios años mi estudio está en Madrid. Mi realidad, como la de muchos otros, es transfronteriza. En Europa es donde he encontrado más oportunidades, donde están los festivales y centros de arte electrónico más interesantes del mundo; Europa vive su propia realidad transfronteriza, con realineamientos de esperanzadora unión y violenta exclusión, y el arte conectivo se ve

proceso

tras ciudades globalizadas. La diferencia del público en vivo y en Red depende del tipo de interacción que se haya preparado. En algunos proyectos hay una gran asimetría de poder. Por ejemplo, si la intervención tiene un componente de teleoperación como en el *Alzado Vectorial* (Zócalo de la Ciudad de México, celebración del fin de siglo), los participantes remotos están desplazados en el tiempo y en el espacio pero paradójicamente son los que tienen el poder de dar instrucciones, como los políticos. Los locales simplemente asisten a un desfile de instrucciones. Sin embargo, casi siempre busco evitar esta asimetría en el control.

Su obra artística, como él, está en permanente movimiento. No es algo acabado, sino algo *sucedido*.

—¿Se considera un "artista mexicano"? ¿cómo concibe la identidad en el proceso de la globalización en el que tiene lugar su obra?

—¡Claro que soy un artista mexicano! En México nací, ahí vive toda mi familia, y como dice la expresión, ahí "tengo a mis muertos". México está en todo lo que hago, es algo inevitable, complejo y hermoso. Desde muy joven fui un emigrante. A los 12 años mi madre se casó con un español y nos fuimos a Europa. A los 17 años me fui a Canadá a estudiar (química y física) en la universidad. Me casé y obtuve la nacionalidad mexicana y canadiense. Ahora me describo como un *chicanadian* o *mexicanuck*. La situación es aún más confusa porque desde hace varios años mi estudio está en Madrid. Mi realidad, como la de muchos otros, es transfronteriza. En Europa es donde he encontrado más oportunidades, donde están los festivales y centros de arte electrónico más interesantes del mundo; Europa vive su propia realidad transfronteriza, con realineamientos de esperanzadora unión y violenta exclusión, y el arte conectivo se ve

como un vehículo para expresar esas nuevas realidades. Pero quiero volver a México. Me encantaría montar *Body Movies* en el Zócalo, sobre Palacio Nacional.

La identidad, dice, "debe ser fluida, definirse como un proceso o *performance* y no como una fosilización. El patriotismo es, eso sí, una inaceptable cortina de humo para distraer a la gente, homogeneizarla y controlarla. La situación actual de Estados Unidos es el perfecto ejemplo".

—¿Cómo percibe el desarrollo de la cultura digital en México?

—Vivo y coleando. Pienso en el programador Miguel de Icaza, en la escena de música Nortec, en el filósofo de lo inorgánico Manuel de Landa, en los comunicados del *Sub* por Internet o en el hecho de que las Xbox de Microsoft se hacen en Jalisco. Además, cada día hay más artistas de gran nivel trabajando con medios electrónicos. Los artistas son fundamentales en este desarrollo, la evolución de la tecnología depende en gran parte de su capacidad de ofrecer alternativas a la visión corporativa y bélica que es el origen de la mayoría de las tecnologías. El Pentágono inventó Internet pero los artistas convirtieron al medio en una plataforma de cultura compartida.

—¿Hay apoyo suficiente para el arte digital?

—Siempre debe haber apoyo para el arte, no sólo el digital, y no

sólo del Estado. Pero siempre hay que estar muy alerta de que estos apoyos respeten la independencia y la libertad del artista para plasmar expresiones críticas, inútiles, perversas, incómodas, ex-céntricas y difíciles. Quienes tienen el poder político deben ser apasionados escuchas, abrirse a la asesoría, ser humildes ante el incierto territorio del arte y apostar por la intuición de los creadores.

La revolución tecnológica, advierte, no terminará con la pobreza, la injusticia, el racismo o la corrupción que la sociedad de la información no está resolviendo, sino intensificando con la concentración del poder y el capital. Hoy en día la información en Estados Unidos es controlada por cinco compañías, en los años setenta había 83. Y esa pérdida de diversidad, agrega, nos augurará un futuro orwelliano de no ser por las iniciativas críticas, tácticas y de resistencia que están empezando a surgir y en las que los medios electrónicos tienen un papel central.

Lozano Hemmer da múltiples ejemplos de la aportación mexicana y latinoamericana a nivel tecnológico, desde Arturo Rosenbluth y Guillermo González Camarena hasta Bioy Casares con su novela *La invención de Morel* y el desarrollo de *software* libre de Miguel de Icaza.

"Yo, como artista latinoamericano, me siento obligado a reventar algunos estereotipos sobre nuestra cultura, como los que nos enmarcan como exóticos o naturales, o revolucionarios, o como místicos".

Y vislumbra, sin duda alguna, que "el arte en México seguirá siendo el gran motor del país, y en lo digital no nos vamos a quedar atrás".

