



ESPEJOS DE MEXICO

JULIETA ARANDA
ABRAHAM CRUZVILLEGAS
RAFAEL LOZANO-HEMMER
DAMIÁN ORTEGA

PROA

Espejos de México

índice

19	Cuatro artistas de México. Rodrigo Alonso
24	Julieta Aranda / Rodrigo Alonso
30	Exceso de producción. Julieta Aranda
37	Algunas palabras. Julieta Aranda
49	La flecha del tiempo de Julieta Aranda. Maria Lind
54	Abraham Cruzvillegas / Rodrigo Alonso
60	Basura sin título. Abraham Cruzvillegas
62	El artista politécnico o el burro que tocó la flauta. Abraham Cruzvillegas
81	Inestabilidad y fragmentación, improvisación y autoconstrucción: la escultura de Abraham Cruzvillegas. Mark Godfrey
97	Rafael Lozano-Hemmer / Rodrigo Alonso
104	Algunas palabras. Rafael Lozano-Hemmer
121	Rafael Lozano-Hemmer: fragmentos de un código fuente. Paul Waelder
133	Damián Ortega / Rodrigo Alonso
139	Algunas palabras. Damián Ortega
161	Lo cósmico y lo accidental. Guy Brett
166	Damián Ortega le jala la cola al burro. Massimiliano Gioni
174	Listado de obras en exhibición
176	Listado de imágenes

RAFAEL

LOZANO



HEMMER



Rodrigo Alonso: Sabemos que estudiaste Química, lo cual explica tu costado científico. Pero ¿cómo fuiste desplazándote hacia el terreno del arte?

Rafael Lozano-Hemmer: Fue a través de la *performance*. Hice mi carrera en Química y todos mis amigos eran compositores, coreógrafos, escritores, gente con talento artístico... y yo no tenía ese talento. A mí me gustaba la ciencia y podía programar. Integré un grupo de *performance* con mis amigos, que se llamaba PoMo CoMo; hacíamos "teatros tecnológicos", pero a mí me salía todo mal en el escenario. Entonces, me hice director escénico y ahí comenzó mi trabajo como artista, dirigiendo las *performances* de este grupo canadiense. Además, cuando era necesario, programaba.

Una de las primeras obras que hice se llama *Tensión superficial* (1992). Es un ojo humano que te sigue automáticamente por donde vayas. Lo hice primero como escenografía para una pieza teatral; una bailarina se movía delante de este ojo y el ojo la perseguía: era un ojo retroproyectado sobre una pantalla grande. Al final, ella tomaba el párpado y lo cerraba. Y aunque eso gustó, lo más efectivo fue cuando al final de la *performance* invitábamos al público a subir al escenario y verificar que el ojo no era simplemente un video sincronizado. En el momento en que el público subía al escenario y veía que el ojo lo seguía, se rompía la cuarta pared y había una sensación de persecución, de observación, de vigilancia.

Esa fue la primera obra que saqué del contexto teatral para ponerla en un museo, reemplazando al actor por el público. Así comencé. Ahora estoy volviendo a la *performance*. Hace muy poco, hice una en Venecia.

RA: Hace ya mucho tiempo que trabajás con diferentes tecnologías, y me imagino que tenés posiciones tomadas sobre el impacto tecnológico, tanto en el arte como en la sociedad. ¿Podrías decirnos algo al respecto?

RLH: Cuando trabajo con tecnología, no me gusta que la gente hable de esto como si fuera algo nuevo u original. No trabajo con tecnología por la novedad, sino para formar parte de tradiciones de experimentación que llevan más de cincuenta años. En mi opinión, si tu trabajo es tecnológico es porque la tecnología es inevitable en una sociedad globalizada. Usamos la tecnología porque nuestra economía, nuestras guerras, nuestras relaciones humanas están todas mediadas por estos medios de comunicación y de computación. Trabajar con tecnología es simplemente ser coherente con nuestro momento.

Pienso la tecnología de forma muy canadiense. En Canadá, Marshall McLuhan decía que la tecnología no es una herramienta, sino que es como una segunda piel. El ciudadano global promedio se conecta ocho horas diarias a una pantalla entre teléfono, Internet y televisión. Ya es imposible pensar cómo seríamos sin esas pantallas. Para McLuhan, la tecnología es un lenguaje y es el lenguaje de la globalización. ¿Sería posible una

* Entrevista inédita publicada en ocasión de la exhibición "Espejos de México" presentada en Fundación Proa, 2024

sociedad sin tecnología? Hubo intentos, pero no funcionaron. Aunque no nos guste la tecnología, formamos parte de un contexto cultural tecnológico: somos parte de la globalización. Sabemos que muchos idiomas están desapareciendo debido a la concentración de canales, que todos los ámbitos de nuestra producción cultural, las relaciones laborales, humanas, etcétera, pasan por esas tecnologías. Trabajar con ellas es simplemente comprender que investigarlas es investigarnos a nosotros mismos.

RA: ¿Cómo surgen los proyectos artísticos? ¿Son las tecnologías las que impulsan las obras o son las necesidades de una obra artística las que determinan la tecnología a usar?

RLH: Creo que el 50% del trabajo en nuestro estudio comienza con una idea que luego se desarrolla tecnológicamente, y el otro 50% sucede al contrario. Por ejemplo, me gusta mucho una ecuación matemática que se llama Navier-Stokes, un algoritmo que describe cómo los fluidos ocupan un espacio cerrado. Cuando la conocí, comenzamos a simularla con una computadora y logramos hacerlo en tiempo real (hablo de hace 15 o 18 años, ahora es muy conocida). De ahí salieron muchas piezas, como, por ejemplo, *La medianoche del año* (2011), que es una obra en la cual se le quitan los ojos al observador y se hace salir humo por allí, en una evocación a Santa Lucía.

Otras obras surgen al revés, en el modo que quizás es más tradicional para las artes.

RLH. *Tensión superficial*, 1992



En todo caso, jamás utilizo una tecnología por la tecnología misma. Hay muchos artistas que siguen un paradigma que llamo “tecnológicamente correcto”, según la conocida expresión de lo “políticamente correcto”. Hay realizadores que dicen: “es que yo tengo 8.000.000 de píxeles”... ¿Y eso qué importa? Todavía hay un proceso patriarcal, colonial, de gente que quiere impresionar con la tecnología. Eso no es interesante. Lo importante es qué tienes para decir, para cuestionar, dónde está la poesía, dónde está la fractura, la fragilidad, la interrupción, las cosas que hacen que el arte sea emblemático y memorable. Nadie recordará una obra porque tenga 8.000.000 de píxeles.

RA: ¿Querés hablarnos ahora de la pieza que estarás presentando en Fundación Proa?

RLH: Estoy presentando *Matriz de voz* (Voice Array en inglés). Se trata de una subcultura, una instalación inmersiva audiovisual que se programó en 2011.

Es una pieza que tiene dos propiedades. La primera es que está inconclusa, es decir, no está acabada por definición, sino que se va poblando con los contenidos del público participante. Es una plataforma que nunca termina, un territorio que les permite a los participantes autorrepresentarse. La segunda propiedad es que la obra está fuera de control, lo que significa que no hay instrucciones que indican qué es lo que puedes o no decir, cómo hay que expresarse, sino que es una plataforma abierta, sin censura.

Es una de muchas obras en las cuales busco hacer visible la voz. La voz es una propiedad casi universal que compartimos los humanos, representa la capacidad que tenemos de expresarnos. Cuando nuestro aliento está dentro de nuestro cuerpo, es algo privado, pero en la voz se convierte en algo público. Me interesa ensamblar, reproducir y hacer tangible la grabación de las voces de los participantes y exhibirlas como un coro.

Hay un precedente importante que es el trabajo de Charles Babbage. Babbage fue un inventor



RLH. *La medianoche del año*, 2011

inglés polifacético que diseñó las primeras calculadoras y computadoras mecánicas, *Difference Engine*, y luego la programable, *Analytical Engine*, en el siglo XIX. En 1837 escribió un texto en el cual establecía que, cuando hablamos, generamos una turbulencia en el aire. ¿Qué ocurriría si tuviéramos una computadora o calculadora tan sofisticada que pudiera detectar todas las moléculas de aire, determinar las trayectorias y luego rebobinarlas? Regresar el movimiento de tal forma que, en el futuro, podríamos tener una computadora con la capacidad de recrear las voces del pasado. Así, para Babbage, la atmósfera es una inmensa biblioteca de todo lo que la gente ha dicho.

Babbage presenta una visión romántica de la atmósfera como biblioteca, pero si vemos lo que está sucediendo hoy, la perspectiva cambia. El teléfono nos escucha y graba, aunque no queramos; Google realiza seguimientos de esta forma. Vivimos en una sociedad orwelliana en la que todo lo que estamos haciendo y diciendo se graba constantemente. Babbage hablaba sobre la posibilidad de

escuchar el pasado como algo muy positivo, pero ¿queremos nosotros que todo se grabe, que todo se mantenga en un archivo?

Estas son algunas de las reflexiones que están en la base de *Matriz de voz*. La obra produce el solapamiento de las grabaciones de los participantes, una tras otra, para crear una suerte de cacofonía. Imaginemos que tuviéramos la capacidad de Charles Babbage de recalcular lo que se ha dicho en el pasado. ¿Qué se escucharía? Cientos o miles de voces como ecos del pasado. Una cacofonía. La pieza está compuesta por un intercomunicador, un dispositivo lumínico y parlantes. Cuando un espectador aprieta el botón del intercomunicador y habla, su voz se registra, se vuelve un *loop* y se añade a la primera lucecita de la matriz lumínica; todas las grabaciones precedentes se empujan una posición, hay una sensación de cascada, y la última, la más antigua de todas, se reproduce, se escucha bien y luego desaparece para siempre. Es como un *memento mori*, la idea de que tú, tu voz, tu recuerdo, tu memoria, junto con la de tu amigo o

pareja o quien haya hablado contigo, viajan por la matriz hasta que desaparecen, para recordarnos que estamos aquí solo un rato.

La obra tiende a ser inmersiva en el sentido de que no tienes una visión privilegiada como si estuvieras en un teatro. Según vas caminando por la obra, hay diferentes canales de sonido que van subrayando las voces de los puntos de luz por donde estés caminando.

La pieza tiene 832 voces. Cuando la número 833 participa, tu voz desaparece de la habitación. La duración depende de cuánta gente hay, cuánta gente graba su voz, etcétera. También hay un tiempo mínimo de grabación. Si nada más dices "hola", eso no lo graba. Porque si lo dejáramos grabado, se repetiría esa palabra en *loop* y volvería loco a cualquiera.

Puede haber gente que no quiera participar y eso hay que respetarlo. En general, hay un balance entre personas que dejan su voz y personas que prefieren escuchar.

La obra no incluye alta tecnología, sino que estamos ante tecnología bien conocida. Este tipo de presentación electroacústica de muchos canales es una tradición que comienza en los años 50 con gente como Xenakis o Stockhausen.

RA: ¿Has utilizado la pieza como dispositivo performativo?

RLH: Sí. En el pasado, hemos invitado a poetas, por ejemplo, a intervenir la obra. Los poetas son maravillosos porque son muy hábiles para jugar al cadáver exquisito: uno dice una frase, el siguiente dice otra y al final se van solapando hasta producir una especie de chorizo sónico maravilloso, con un ritmo y una resonancia particular. Con música también funciona. Hemos tenido, por ejemplo, *beatboxers*, que van añadiendo ritmos y sonidos realizados con su voz, sin procesamiento, y construyen un paisaje sonoro muy rico.

Finalmente, la pieza recoge el estado de ánimo de las participaciones. ¿Recuerdan la máxima de Frank Stella, "lo que ves es lo que ves"? Nosotros

decimos más o menos lo mismo: "lo que das es lo que obtienes". Si la participación la realizan estudiantes de 17 años que vinieron en grupo, le imprimirán su entusiasmo. Si es un día de luto y la gente está triste, seguro eso aparecerá. La pieza es un espejo de la participación. Ni yo ni la institución controlamos el contenido, que, por otra parte, es efímero.

Esto es muy importante en comparación con el trabajo, por ejemplo, de Christian Boltanski y de otros artistas que acumulan y almacenan memorias. En mi trabajo, la participación es temporal; la capacidad de la obra para olvidar es una parte fundamental de la poesía del proyecto, ya que las computadoras son muy buenas en recordar. Además, es una cualidad muy mexicana: pensar en la muerte, en ese olvido. La participación desaparece y ese desaparecer nos ayuda a vivir más intensamente. Decía Montaigne que filosofar es aprender a morir. Yo pienso que es lo mismo con el arte. ¿Por qué hacemos arte, por qué nos interesan los ecos, los legados, las relaciones, las redes? Pues porque todos sabemos que nuestra participación y nuestra presencia desaparecerán, eso es lo que imita la obra.

RA: Desde una perspectiva formal, la obra descansa en recursos visuales mínimos...

RLH: Es cierto. Me gusta que sea así. Admiro a artistas que trabajan de esa manera; entre los argentinos, serían Kosice y Le Parc, por ejemplo, artistas que utilizan una luz pura, casi conceptual, no solamente perceptual, sino además conceptual, que tiene una razón de ser. La simplicidad de esas luces es importante; no quiero una luz estroboscópica de discoteca, sino algo sutil, íntimo, que la gente quiera acercarse a ellas, y al hacerlo, que pueda escuchar lo que las voces dicen.

Otros artistas que me interesan son Anthony McCall, Robert Irwin y François Morellet, esas son mis referencias para la elección de las luces... es una paleta casi monocromática, pero no lo es del todo, tiene sutiles variaciones de temperatura de color. Me gusta que luzcan como si fueran

llamaradas, cada una es una flama que resguarda una voz. La voz como flama remite a la idea de calor humano, pero que también te puedes quemar. Y luego está la situación de que cuando apagas la pieza y se oscurece, desaparece la animación, esa sensación de espíritu, de convocar a la gente a ocupar un espacio.

De todas maneras, no considero que *Matriz de voz* sea arte visual. El arte visual en general se presenta como una totalidad, tiene un contexto cerrado, normalmente no tiene una participación pública detrás. Las artes mediáticas son más artes de *performance* porque tienen una dramaturgia, suceden en el tiempo, despiertan eventos. Si tú pones esta obra en una fiesta de cumpleaños, vas a tener voces de celebración, gente borracha, personas que van a cantar; si la pones en un contexto más lúgubre o serio, entonces se tornará en una especie de espectro que represente ese ambiente. Esta condición inestable de la obra es una parte fundamental de la contribución de la interacción al mundo de las artes visuales.

RA: En muchas oportunidades has hablado sobre la ambivalencia de las tecnologías en sus aspectos lúdicos y opresores, ¿podrías ampliar esta idea?

RLH: Mi obra está justo en la frontera entre la participación, la personalización y el empoderamiento del usuario para que la pueda hacer suya, y lo que sucede con el *reality show* o la *selfie*. Siempre hablo de forma positiva sobre la capacidad de agencia del público, pero también es cierto que las obras tienen la capacidad de vigilar, seguir, medir, calcular y computar la presencia de la audiencia, que es algo orwelliano, predador, derivado de la vigilancia. La biometría, o sea, la capacidad que tenemos para medir ámbitos y características de los seres vivos, es fundamental para el tipo de trabajos que yo hago. Porque mi obra te escucha, te siente, te detecta, cambia un poco la relación del observador y el observado, y eso modifica igualmente nuestro paradigma de arte.

Cuando vamos a un museo, lo que queremos es que la obra nos inculque algo, que nos de una





RLH. *Voz alta*, 2008

a explorar, a participar, desde un lugar de mucha libertad, contrario a la imagen de ciencia ficción de las sociedades de control. Quizás no se sienta controlado, sino al contrario, hasta invitado a descontrolarse.

RLH: Eso tiene diferentes lecturas. Si tú eres un indocumentado, lo último que quieres es ir a grabar tu voz en algún sitio porque lo que deseas es desaparecer. No quieres que las autoridades te encuentren. La capacidad biométrica de las obras puede estar asociada con un estado policial. Justo fue en Argentina que Juan Vucetich inventó el reconocimiento a través de las huellas dactilares para la criminología. La biometría se asocia desde un momento muy temprano a la sospecha y a la búsqueda policial. En países como los nuestros, esa lectura también es fundamental... aquí hay un micrófono oculto.

Siempre hice una defensa del mal pensamiento, de esa capacidad de sospechar que hay algo por detrás. Normalmente tiene que ver con algo sexual. Creo que hay que normalizar el mal pensamiento como una duda permanente ante la neutralidad de los supuestos sistemas que nos acaparan. En Internet, es común que apretemos el botoncito de *like* cuando se habla de un asunto político y sintamos que hemos hecho algo para cambiar el sistema, pero en realidad no hemos hecho nada más que darle información a una multinacional. Ese botoncito está ahí como un registro pavloviano de tu resistencia, pero en realidad lo que necesitas es estar en la calle. El control funciona con ofertas lúdicas que luego normalizan los aparatos de control. Yo no tengo respuesta sobre qué hacer acerca de este asunto, no estoy moralizando. Simplemente digo que no es neutral, que el juego también está asociado al control.

RA: Finalmente, hace mucho tiempo que vives fuera de México... ¿Cómo es tu vínculo con tu país natal?

RLH: Los mexicanos que migramos nos sentimos los más mexicanos de todos, porque tenemos

visión que luego nos inspire. Las producciones biométricas funcionan al revés: es la obra la que está escuchando, sintiendo y viendo al público, y es la obra la que espera que el público haga algo interesante. Hay una inversión de papeles que es curiosa y no es neutral. Por un lado, está la vocación de seguimiento, vigilancia, las tecnologías de control y, por otro, el juego, lo lúdico, la participación y el sentimiento de tener una continuidad con la obra de arte. Creo que es importante investigar esa frontera entre la violencia del seguimiento y la seducción de la participación. Ahí me quiero situar.

RA: Sin dudas, esa ambivalencia es muy difícil de resolver, porque muchas veces uno quiere ser escuchado. Probablemente, el público se sienta motivado e invitado a jugar,



RLH. *Matriz de voz*, 2011

una enorme inseguridad identitaria y eso nos genera una visión romántica e idealizada del país. Me gusta mucho que, en México, Francis Alys o Santiago Sierra sean mexicanos, es decir, que no importa de dónde seas, puedes ser mexicano también. Y viceversa, que muchos de los que nos hemos ido no perdamos la conexión. Ser mexicano es un conmutador, una centralita a la cual entran y salen las conexiones con otros lugares, y eso me gusta, sobre todo en contra de la noción nacionalista que desgraciadamente escuchamos a menudo.

La mayor parte de mis obras tiene alguna cita o reflejo de mi trabajo en México. Por ejemplo, *Voz alta* (2008), obra que precede a *Matriz de voz* y que es un memorial por la masacre estudiantil de Tlatelolco, es la primera que hice con voz, y en cuanto a su relación con el contexto político, me parece la más interesante de todas, porque crea un espacio público y radiofónico. Para mí es muy difícil separar lo que hago de esa raíz.

ALGUNAS PALABRAS*

Rafael Lozano-Hemmer

Siempre que surge una tecnología, lo primero que nos atrae es la propia máquina. Cuando los hermanos Lumière inventaron la cámara cinematográfica, los espectadores, aunque parezca mentira, contemplaban la película de reojo. En vez de dirigir la mirada solo hacia la película, miraban también hacia la máquina que proyectaba las imágenes. Creo que gran parte de este fenómeno sigue produciéndose con los nuevos medios. El público se concentra en el equipo y a menudo su comprensión de una obra de arte no supera esa fase. Es necesaria la responsabilidad de los artistas y los comisarios, o la de quien sea necesario, para desarrollar un lenguaje sofisticado que vaya más allá de la interfase.¹

* * *

Mis obras se desarrollan en gran medida en el contexto de las artes mediáticas, y en este campo prefiero experiencias colectivas al uso de interfaces individuales diseñadas para la participación solitaria. En 1989 entrevisté a Robert Lepage, el director canadiense, sobre el impacto de la tecnología en las artes, y me dijo: "Las computadoras se comunican muy eficazmente, pero no pueden entrar en comunión". Creo que utilizó la palabra "comunión" no en su sentido religioso, sino más bien para expresar el hecho de que la complicidad humana no se puede compartir con las computadoras. Esta idea me parece interesante, no porque parezca una apología del humanismo —que atraviesa una merecida crisis— sino porque, en mi opinión, la comunicación en el arte es un concepto sobrevalorado y capitalista. Mucho más interesante es el encuentro de personas que comparten la misma experiencia, un simple placer que el compositor Frederic Rzewski llama "reuniones". Este concepto, al menos cuando se refiere a una reunión de personas en vivo, adquiere un carácter radical, porque la gente está cada vez menos dispuesta a hacerlo, debido a factores como las telecomunicaciones, la planificación urbana, la creciente demanda laboral y la falta de flexibilidad de los horarios, por nombrar algunos.²

* * *

Hoy en día el arte digital, en realidad todo el arte, tiene conciencia. Esto siempre ha sido así, pero ahora hemos tomado conciencia de la

¹ Andersson, Cecilia, "Entrevista: Rafael Lozano-Hemmer", en *Exit Express*, Madrid, noviembre 2007, p. 6

² Adriaansens, Alex y Brouwer, Joke, "Mémoire étrangère et espaces publics. Un dialogue sinuoux avec Rafael Lozano-Hemmer" ("Memoria extranjera y espacios públicos. Un diálogo sinuoso con Rafael Lozano-Hemmer"), en *Esse. Arts + Opinions*, n.º 48, primavera-verano 2003, p. 37

* Selección de fragmentos de entrevistas tomadas de <https://www.lozano-hemmer.com/>, por Rodrigo Alonso

conciencia del arte. Las obras nos escuchan, nos ven, sienten nuestra presencia y esperan que las inspiremos, y no al revés. No es casualidad que el arte posmoderno enfatice al público. En teoría lingüística Saussure diría que es imposible tener un diálogo sin ser consciente del interlocutor. Exactamente lo mismo dijo hace casi cien años en el mundo del arte Duchamp, por ejemplo, cuando dijo: "*le regard fait le tableau*" (la mirada hace el cuadro).

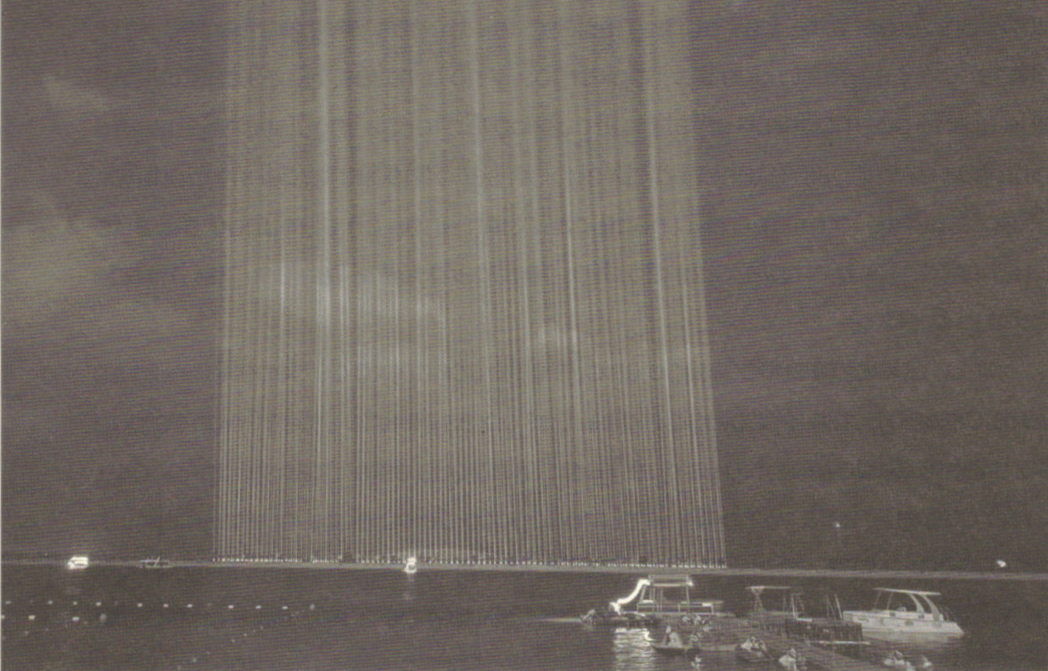
Lo que está sucediendo es que este concepto de dependencia se ve reforzado por la tecnología digital. Las obras de arte están en un estado constante de devenir. No es que "sean", sino que están transformándose. Creo que el artista ya no tiene el monopolio de su obra, ni una posición exhaustiva o total sobre su interpretación o representación. Hoy en día es más común la idea —una idea que defiende— de que la obra en sí tiene vida. La obra es una plataforma y sí, la plataforma tiene una autoría, pero también tiene sus puntos de entrada, sus cabos sueltos, sus tangentes, sus espacios vacíos y sus excentricidades. En este sentido, las obras de arte tienden a ser eclécticas, lo que para mí significa la liberación del arte, la libertad de reafirmar su sentido.³

* * *

En contraposición a la idea de creación a través de la mirada del público, también hay que mencionar la otra cara de la moneda: la mirada panóptica computarizada. El interés artístico por criticar la mirada depredadora de la cámara de vigilancia no es nada nuevo; está, por ejemplo, el trabajo de Dan Graham, Bruce Nauman o Julia Scher, por mencionar algunos. Lo que sí es nuevo es el grado de informatización que poseen los nuevos sistemas de vigilancia que invaden nuestros espacios públicos



RLH. *Tensión superficial*, 1992



RLH. *Colisionador*, 2023

y privados. Directamente derivada de la Patriot Act norteamericana, se encuentra una amplia variedad de técnicas de visión artificial que, por ejemplo, están destinadas a identificar a individuos sospechosos o clasificarlos en función de rasgos étnicos. Se trata literalmente de tecnologías diseñadas para discriminar en función de una serie de prejuicios innatos.

Esta nueva intensificación de la vigilancia es extremadamente problemática porque, en palabras de Manuel DeLanda "dota al ordenador del poder de la toma de decisiones ejecutivas". Otra novedad es la cantidad de memoria que estos sistemas poseen gracias a unidades de almacenamiento cada vez más pequeñas y a algoritmos de compresión-descompresión (códecs) cada vez más eficientes que permiten la grabación y reproducción de acontecimientos del pasado lejano. Por último, cabe mencionar la popularización generalizada de las cámaras a través de los *reality shows* y la penetración en espacios públicos y privados a través de dispositivos como las cámaras web. No tengo duda de que está surgiendo un nuevo tipo de arte para hacer frente a estas tecnologías de la mirada panóptica y postóptica. El Instituto de Autonomía Aplicada, Harun Farocki y el Bureau of Inverse Technology son algunos ejemplos de esta nueva línea de investigación.⁴

Yo diría que mi trabajo se sitúa a medio camino entre la arquitectura y las artes escénicas. Para mí es una prioridad generar experiencias sociales en lugar de crear objetos coleccionables. Más que el desarrollo de una obra de arte visual, mi trabajo se asemeja a la creación de un espectáculo o una obra de teatro.⁵

No solo hay un tiempo, también los tiempos. No solo un espacio, también los espacios. Una de las palabras que más me gusta es "copresencia",

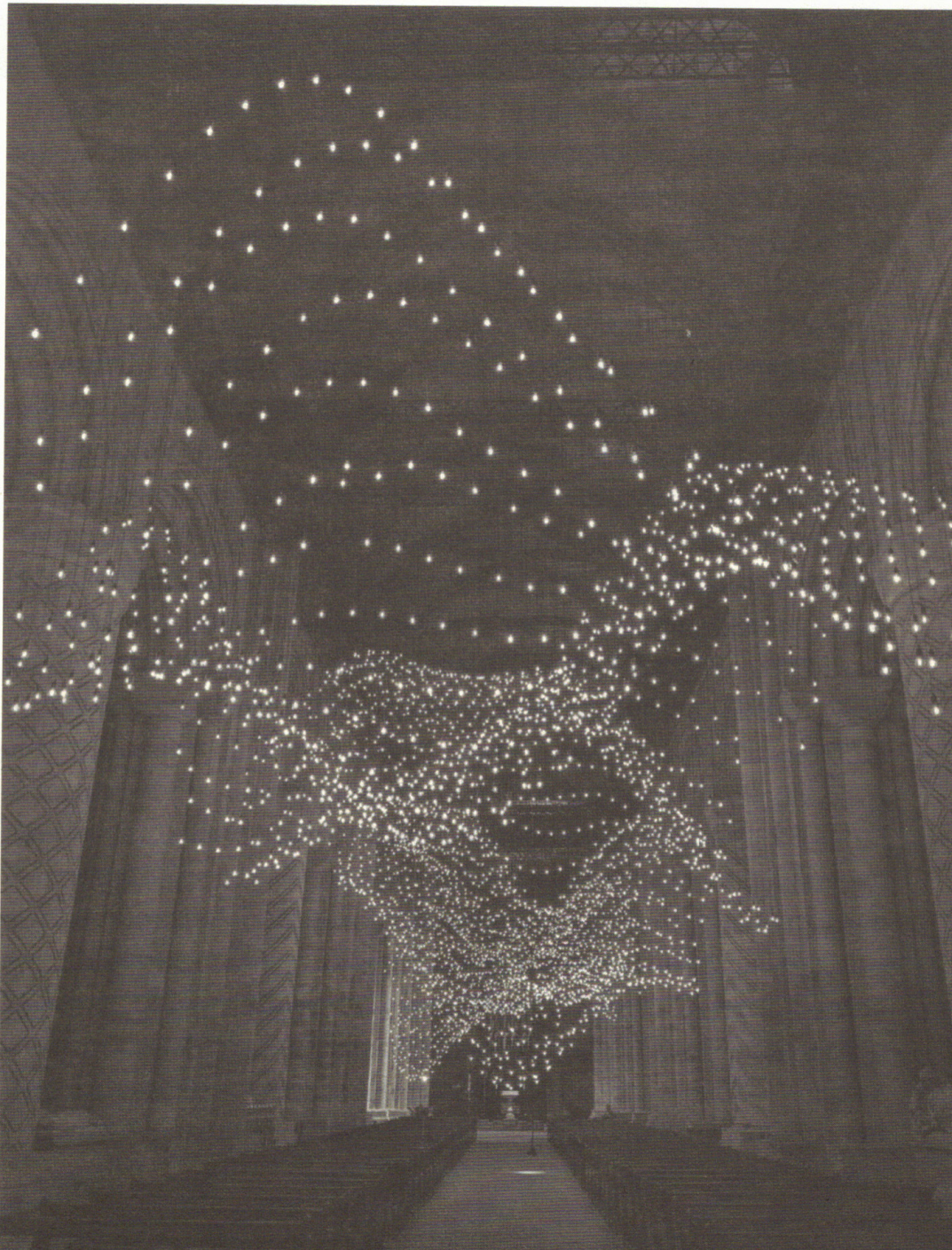
⁴ *Idem*

⁵ Adriaansens, Alex y Brouwer, Joke, *op. cit.*, p. 37

la idea de que en un momento y un espacio dados coexisten muchos momentos y espacios simultáneamente. [...] Me parece sorprendente que nuestro cerebro sea penetrado por 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. 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. Todas las piezas tienen un componente temporal, pero siempre dando una máxima importancia a la acción.⁶

* * *



■ Salazar, Jesús, "Rafael Lozano-Hemmer: las computadoras son inevitables", en *La Tempestad*, n.º 31, julio-agosto 2003

En algunas obras, acción y reflexión no son mutuamente excluyentes. Explicaré de una manera extremadamente simplificada los diferentes enfoques de la representación. El enfoque italiano favorece la ventana al mundo. Tienes un encuadre y te alejas del objeto, de la realidad, como si los miraras a través de una ventana neutra. Esta fórmula es la base del humanismo y la virtualidad. En contraposición, la aproximación holandesa —pienso especialmente en Rembrandt y en Van Hoogstraten— se funda en el artificio, el juego y la estética de la superficie, como sucede en la cámara oscura, la anamorfosis y el *trompe l'oeil*. La metáfora italiana implica la posibilidad de mirar un tema objetivamente, mientras que el enfoque holandés enfatiza los reflejos que ya tienen lugar en nuestro propio espacio corporal, del cual la percepción es solo uno de los mecanismos. Estas dos formas de ver no pueden separarse tan claramente como sugiero aquí, pero el enfoque holandés es el que más se corresponde con la concepción que prefiero, según la cual el acto de mirar es un acto de invención. Los espectadores desempeñan un papel activo, no pasivo.⁷

* * *

Llamé a una de mis series de intervenciones "relacionales" porque quería evitar el uso del término "interactivo". Esta palabra se ha vuelto demasiado vaga, como "posmoderno", "virtual", "deconstrucción" u otras que significan demasiadas cosas a la vez y que pasaron de moda. Ya Duchamp dijo que la mirada creaba la obra. Si calificamos todas las obras de interactivas, la palabra inevitablemente pierde su interés. Además, este término te hace pensar en un botón de activación (lo presionas y algo sucede inmediatamente), lo cual es demasiado depredador y simple. Por supuesto, la palabra "relacional" no es mía; la encontré leyendo los estudios neurológicos de Maturana y Varela, y se utiliza desde los años 1960 para designar bases de datos que permiten el cruce de referencias. Los grandes artistas brasileños Lygia Clark y Hélio Oiticica también utilizaron el término en esos años para referirse a sus objetos e instalaciones activados por el usuario. La palabra "relacional" tiene una cualidad horizontal, sugiriendo más lo colectivo: eventos que tienen lugar en diferentes esferas de actividad y que pueden tener resonancia en varios lugares dentro de la misma red.⁸

* * *

Por último, era una buena palabra en contrapunto al término "virtual", que enfatiza la desmaterialización de la experiencia y nos pide creer en simulacros. "Relacional" enfatiza la desmaterialización del entorno real y nos pide que cuestionemos la simulación. Hoy en día el término ya está anticuado, en parte debido a la popularización del término "estética relacional" por parte de Nicolas Bourriaud, que por cierto tiene poco que ver con mi trabajo y fue publicado varios años después de que yo utilizara el término. Por coherencia con mi trabajo anterior, probablemente seguiré haciendo

⁷ Adriaansens, Alex y Brouwer, Joke, *op. cit.*, p. 39

⁸ *Ibid.*, p. 38



RLH. *Deriva térmica*, 2022

Barrios, José Luis y Lozano-Hemmer, Rafael, *op. cit*

piezas de Arquitectura Relacional manteniendo las dos definiciones grotescas que le di al campo: “actualizaciones tecnológicas de entornos urbanos con memoria ajena” (1994) y la más reciente “antimonumentos para la disimulación pública” (2002).⁹

Me gustaría hacer una aclaración sobre el término “colectivo”. Huyo de esta idea. En el mundo del arte electrónico hay dos tendencias en pugna. Por un lado, la insoportable visión utópica de Pierre Levy, entre otros, que propone una “inteligencia colectiva”, comunidades virtuales que forman una aldea global, la idea de que estamos ante la emancipación de la raza humana gracias a la interconectividad. Para mí, esta visión, que promueven publicaciones como *Wired*, es corporativa, colonial e ingenua. Soy de los que rechazan la noción de comunidad y de lo colectivo cuando se trata de actos de interpretación o percepción. Creo que hemos visto agendas realmente desalentadoras producidas en nombre de la colectividad. En cambio, me gusta mucho el concepto de lo conectivo, una palabra mucho menos problemática porque une realidades sin un enfoque preprogramado. Lo interesante es que este concepto no convierte las realidades en homogeneidades. Lo que Derrick de Kerckhove llama “inteligencia conectiva” parece más útil como concepto para vincular planos de existencia que pueden ser extremadamente dispares, aunque a veces coexistan. Incluso me atrevería a definir lo conectivo como esas tangentes que nos sacan del colectivo.¹⁰

Idem



Me gusta la micropolítica. A menudo, mi trabajo se inspira en un efecto existente. A veces la motivación es más histórica y otras veces está ligada a la búsqueda de una interfaz. No dudo en admitir que mi trabajo se basa en efectos especiales. Pero la participación del público transforma los efectos especiales en lo que yo llamaría “relaciones de causas y efectos especiales”. Gracias a esta participación, los efectos especiales se convierten en algo más dialógico, más de intercambio. El hecho de depender de la participación del público fomenta la humildad, porque la obra no puede existir sin el protagonista principal: el público como actor.

Las intervenciones muy grandes plantean a menudo la cuestión de lo espectacular. Cuando realicé un proyecto en México que requería grandes proyectores, una tecnología marcada por connotaciones terribles cuyos orígenes se remontan a los espectáculos de Albert Speer que celebraban el poder fascista, sabía que este tipo de efecto grandioso estaba dotado de una característica subyacente: el poder de intimidar. Transmitía un mensaje como “esto es gigantesco y tú eres insignificamente pequeño”. En los espectáculos de Speer, las personas eran instrumentos, como los focos. Por mi parte, intenté introducir la interactividad para transformar la intimidación en intimidad. Con esto me refiero a la capacidad de intervenir en un espacio ya revestido de un carácter autoritario en virtud de su escala y su significado, y de participar a escala personal teniendo la posibilidad de nombrar este espacio, de apropiarse de él y sentirse con derecho a él.¹¹

RLH. *Ecuación Solar*, 2010

¹¹ Adriaansens, Alex y Brouwer, Joke, *op. cit.*, p. 40

La relación entre la máquina y el lenguaje en la informática es bastante clara. La programación es la utilización de una serie de convenciones simbólicas que, al ser traducidas a código binario, controlan el comportamiento de la máquina. El ordenador es un medio para el diálogo. Cuando se trabaja con Photoshop se colabora con cientos de ingenieros que han dejado sus decisiones discernibles en el *software*. En este sentido podemos decir que los programas, e incluso los lenguajes de programación que hay detrás de ellos, no son neutrales. Vienen acompañados de una estética de “voluntad de poder” nietzscheana. El mismo ordenador utilizando otro programa, tal vez escrito en otro lenguaje de programación, permite simular instrumentos musicales o sentir la presencia de un miembro del público. A través de los lenguajes de programación el ordenador se convierte en una especie de lubricante —o pegamento— entre diferentes medios. Otro aspecto más interesante, al menos para algunos artistas, es la posibilidad de programar sin teleología. Por medio de las matemáticas no lineales, como los autómatas celulares, las ramificaciones probabilísticas, los algoritmos recursivos o las estrategias del caos, es posible escribir programas cuyos resultados sorprenderán al autor. Es decir, la máquina puede tener cierta autonomía y expresión porque simplemente se captan las “condiciones algorítmicas” iniciales, pero no se preprograma el resultado. Para mí, este es un mensaje poshumanista gratificante, un mensaje que invita a la humildad, pero también uno que marca una crisis en la autoría y abre una amplia área problemática, y digo “¡bienvenidos!” a eso.¹²

¹² Barrios, José Luis y Lozano-Hemmer, Rafael, *op. cit*

* * *

Sé que soy cómplice de aquello que estoy denunciando: la visión computarizada posee prejuicios de fábrica, los espacios de exposición nunca son neutrales, materializar la vigilancia también la normaliza... Trabajo con tecnología no porque sea nueva sino porque es inevitable, una “segunda piel” como decía Marshall McLuhan. ¿Es posible resistirse a la tecnología? Pol Pot lo intentó. No, la tecnología es un lenguaje que no podemos simular que es opcional. Incluso si vives en una diminuta villa remota en Oaxaca y nunca has realizado un llamado telefónico, ni has visto una computadora, tu vida está afectada por el calentamiento global, tu país se maneja con capital virtual, tu lenguaje tiende a desaparecer a medida que más y más personas quieren estar conectadas a unos pocos lenguajes globales. Lo que podemos hacer es pervertir la tecnología, mal-usarla para crear experiencias conectivas, críticas o poéticas, hacer evidente su presencia y la forma en la cual limita, expande o construye nuestra identidad.¹³

* * *

¹³ Laurent, Jacinta, “Interview: Rafael Lozano-Hemmer” (“Entrevista: Rafael Lozano-Hemmer”), en *Rafael Lozano-Hemmer: Recorders* [catálogo de exposición], Manchester, Manchester Art Gallery, 2010, p. 13

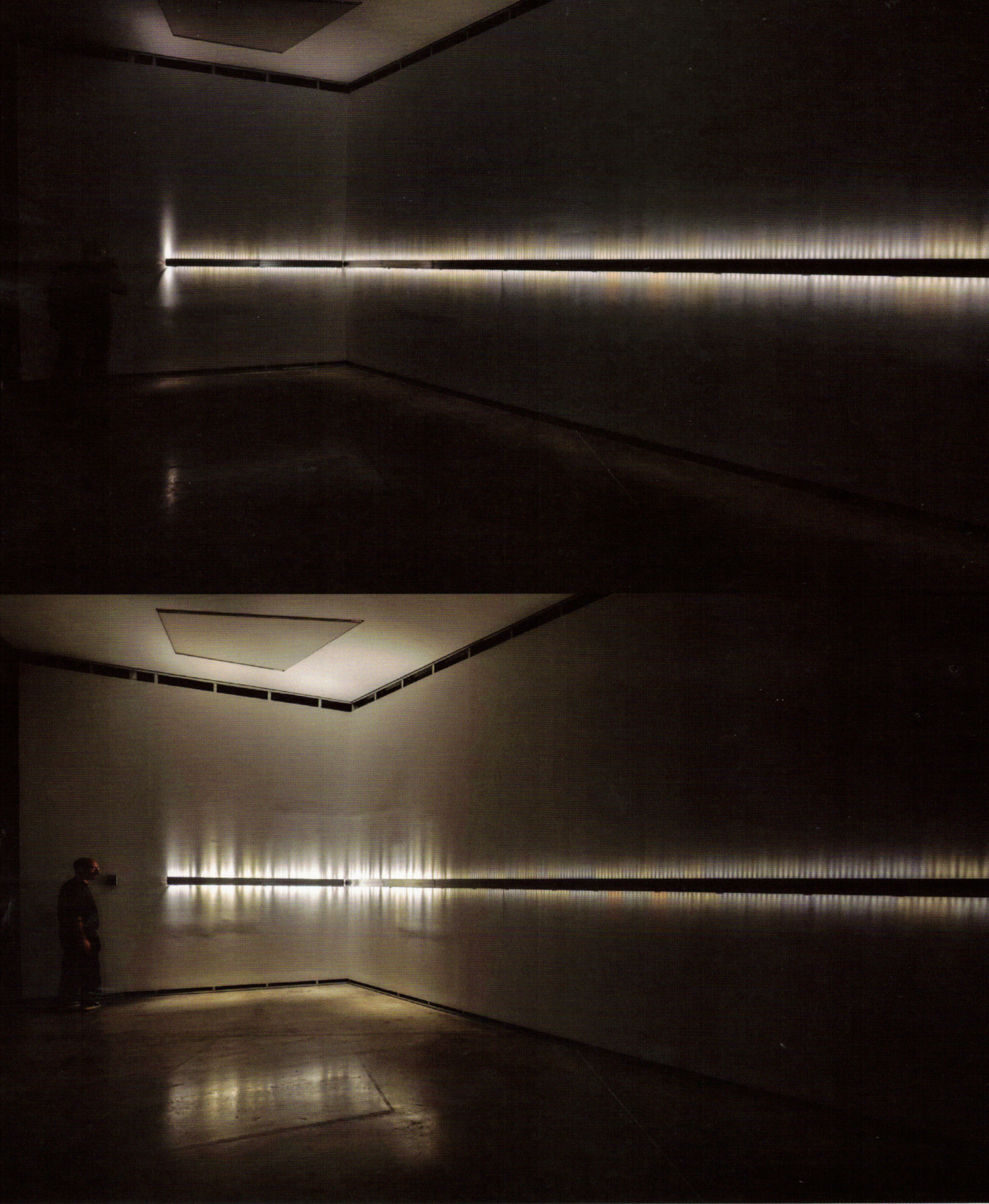
Las obras nos
escuchan, nos ven,
sienten nuestra
presencia y esperan
que las inspiremos,
y no al revés.

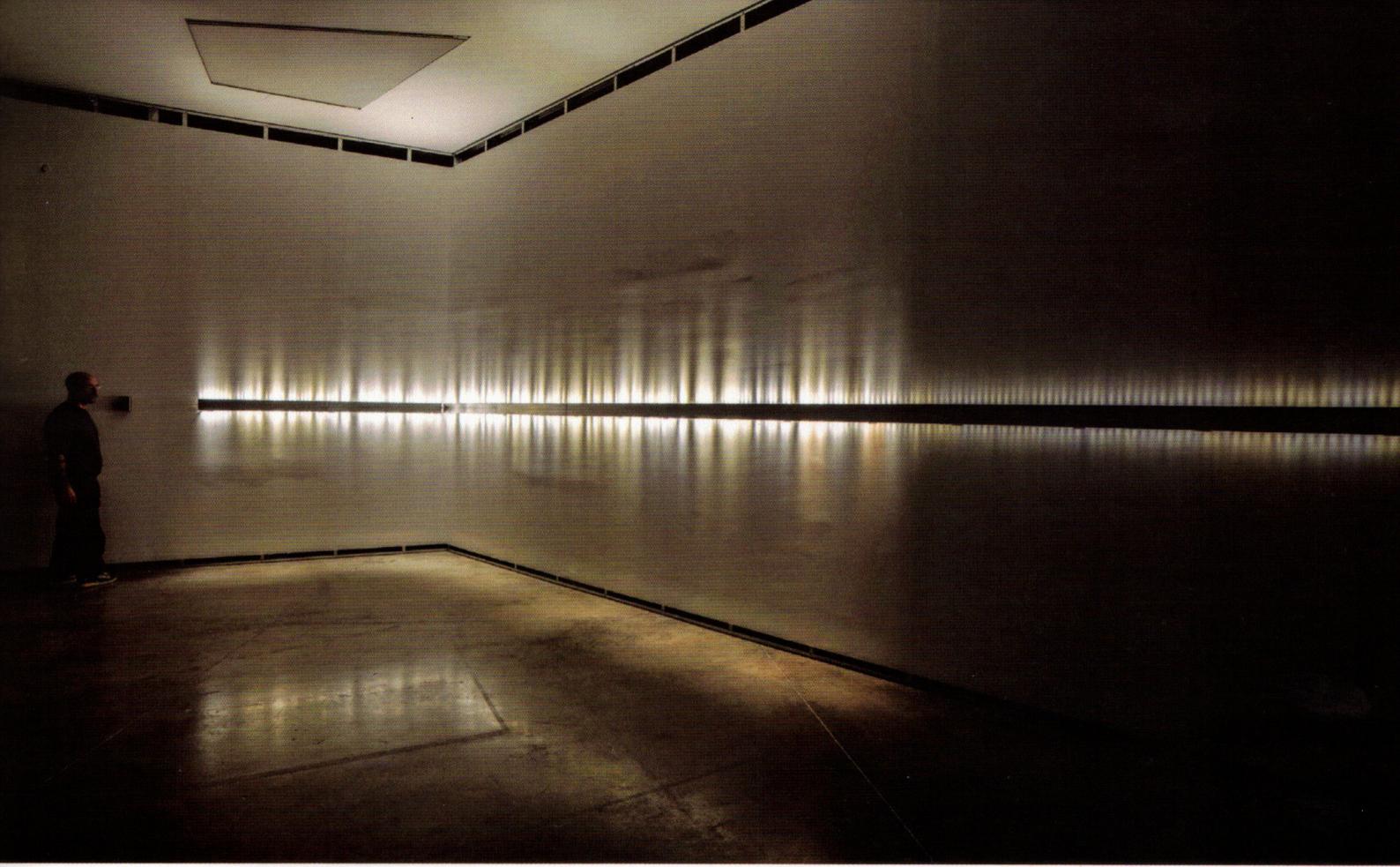
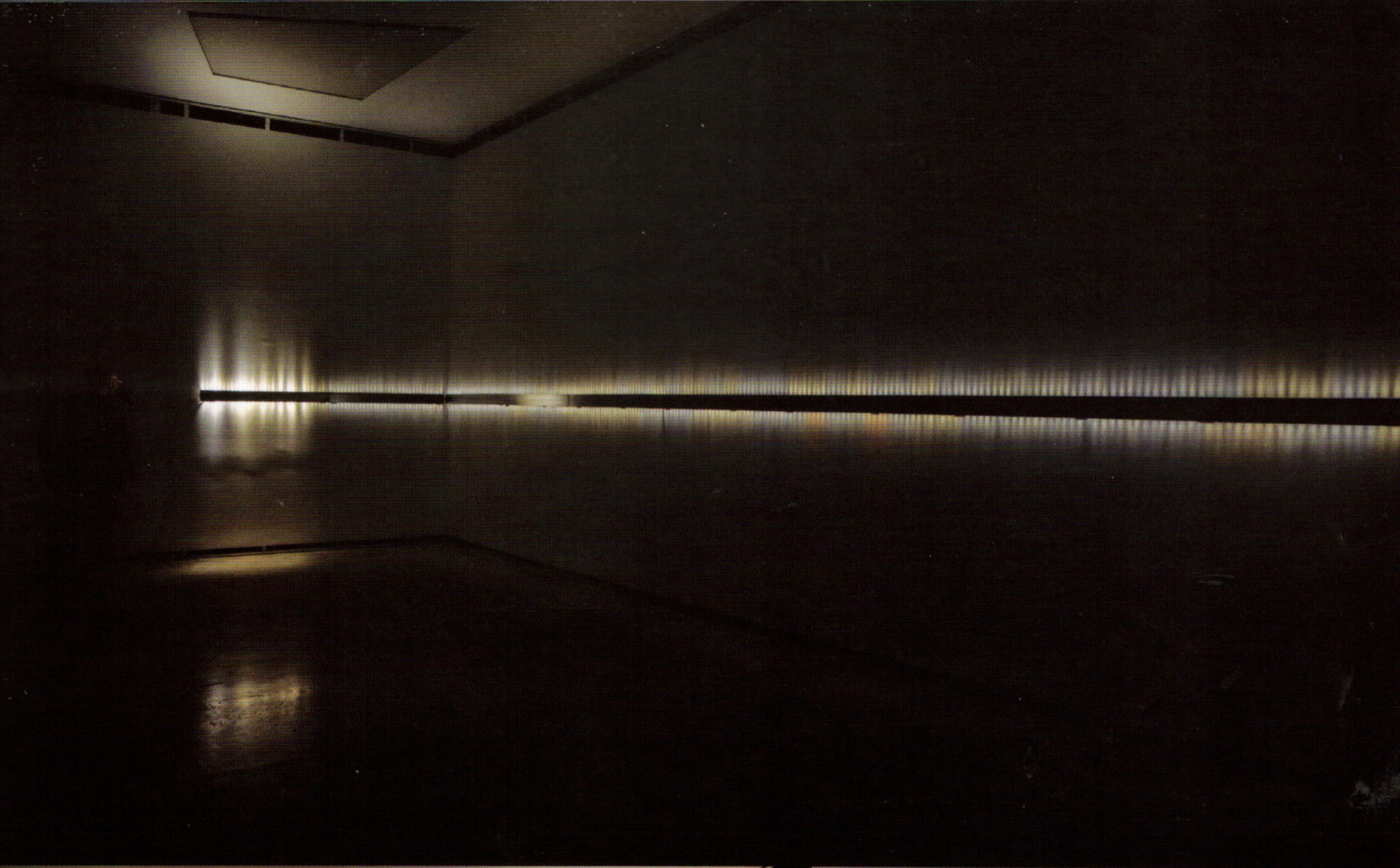
RLH













RAFAEL LOZANO-HEMMER: FRAGMENTOS DE UN CÓDIGO FUENTE*

Paul Waelder

Pese a la rapidez con la que las nuevas tecnologías se han integrado en todas las esferas de nuestra vida cotidiana, la aceptación del *media art* por parte del mundo del arte contemporáneo no deja de ser algo lenta y difícil. En este contexto, Rafael Lozano-Hemmer (Ciudad de México, 1967) destaca como uno de los pocos nombres que han logrado un amplio reconocimiento tanto en el circuito de festivales de arte digital como en bienales y ferias internacionales. En una ocasión afirmó que "las nuevas tecnologías son algo inevitable, un lenguaje del cual no nos podemos separar".¹ Por ello, el artista no centra su trabajo en la tecnología, sino en la exploración de formas de interacción entre el público y su entorno, dando más relevancia a una experiencia humana que a los recursos empleados. En su relación con el espectador, sus obras mantienen una aparente simplicidad y una interacción intuitiva que las hace asequibles, sin perder por ello la solidez de su planteamiento conceptual. Con todo, la aportación del aparato tecnológico que sustenta su obra no debe ignorarse y por ello, en reconocimiento a las numerosas líneas de código que le dan forma, abordamos una breve exploración de su trabajo como quien examina el código fuente de un programa informático y extrae los principales comandos o etiquetas que determinan su funcionamiento.

<luz>

La luz es un elemento esencial en el trabajo de Lozano-Hemmer, tanto en las conocidas instalaciones con reflectores, como en proyecciones que cubren la fachada de edificios, pantallas interactivas y piezas compuestas por luces de neón o LED. Por medio de la luz, el artista dibuja de manera dinámica sobre cualquier superficie, define espacios y da visibilidad a procesos sin operar ningún cambio permanente, lo que le permite crear una obra en constante transformación, gigantesca e incluso no autorizada (*1000 Platitudes* [1000 Usos tópicos], 2003; *Navier-Stokes*, 2009; *Voice Array* [Matriz de voz], 2011). Al mismo tiempo, la oscuridad y la sombra definen espacios de silencio, interrupciones,

¹ Cilleruelo, Lourdes, "Medios alienígenas. Entrevista a Rafael Lozano-Hemmer", en *Net.Art - Prácticas estéticas y políticas en la red*, Madrid, Brumaria, 2006, p. 115

* Este texto fue publicado en Waelder, Paul, "Rafael Lozano-Hemmer: fragmentos de un código fuente. Rafael Lozano-Hemmer: fragments of a source code", en *Art.es*, n.º 48-49, 2012, pp. 78-99



y la presencia de un espectador cuya silueta se proyecta sobre el espacio iluminado, revelando contenidos ocultos por la luz (*Under Scan* [Bajo reconocimiento], 2005; *Apostasis* [Apóstasis], 2008).

RLH. *Intersección articulada*, 2011

<memoria>

La memoria se halla presente en numerosos proyectos, ya sea de forma explícita, con referencia a sucesos históricos, particularmente aquellos que han sido ignorados o censurados (*Displaced Emperors* [Emperadores desplazados], 1997; *Two Origins* [Dos principios], 2002; *Voz Alta*, 2008), o en el propio funcionamiento de la pieza, que mantiene un archivo de las interacciones con los usuarios.

En las obras que tratan acerca de la historia, esta es revivida y articulada en tiempo presente por medio de las acciones de los espectadores, a menudo en un espacio público y con una presencia monumentalizada gracias a una proyección de gran formato o a un potente foco de luz. Cuando se trata del registro de las interacciones de los espectadores, la memoria cumple un doble objetivo: conserva la propia historia de la pieza y evita depender de la participación constante del público para ser visible, un problema frecuente en las instalaciones interactivas. Cuando no reciben estímulos externos, las obras a menudo

se mantienen en estado latente o muestran un registro de acciones anteriores que dan forma a la pieza (*Pulse Room* [Almacén de corazonadas], 2006; *Please Empty Your Pockets* [Por favor vacíe sus bolsillos], 2010).

<escala>

Si bien ciertas obras de Lozano-Hemmer exploran extremos que van de lo microscópico a lo cósmico (*Pinches pelos*, 2009; *Flatsun* [Solplano], 2011), donde se hace más evidente el concepto de escala es en las grandes intervenciones en espacios urbanos, que componen la mayor parte de la serie *Relational Architecture* (Arquitectura relacional). Por medio de potentes focos que trazan líneas sobre el cielo de la ciudad (*Vectorial Elevation* [Alzado vectorial], 1999; *Amodal Suspension* [Suspensión amodal], 2003; *Articulated Intersect* [Intersección articulada], 2011) o proyectan imágenes y sombras sobre fachadas (*Re:Positioning Fear* [Re:posición del miedo], 1997; *Body Movies* [Películas corporales], 2001), el artista crea obras efímeras de dimensiones monumentales en las que la participación directa del espectador acentúa la noción de escala. El transeúnte se encuentra con la posibilidad de acariciar un edificio o modificar el dibujo del cielo, estableciendo así una relación dialógica con un entorno que suele ignorar porque excede a sus propias dimensiones. Por otra parte, cuando la diferencia de escala se produce entre dos participantes (*Sandbox* [Caja de arena], 2010), el público tiende a jugar a que el más grande manipule al más pequeño, en una relación de dominación que, no obstante, solo se puede hacer efectiva con un consenso mutuo.

<vigilancia>

RLH. *Body Movies*, 2001
(Películas corporales)



Puede decirse que la mayoría de las obras de Lozano-Hemmer observan más aún de lo que son observadas. Sensores, micrófonos, cámaras y programas de reconocimiento de imagen o de voz, además de otros dispositivos, proporcionan a la pieza información acerca de la posición del espectador o recogen los datos que este introduce, facilitando un proceso que hace del público el creador de la obra en tiempo real. Gracias a estos recursos, la interacción es a menudo intuitiva, no requiere instrucciones ni el manejo de dispositivos por parte del espectador sino, simplemente, su presencia y sus acciones en un espacio determinado. Pero también se incita a reflexionar acerca de la existencia de sistemas automatizados de seguimiento y control, haciendo patente en los participantes la incómoda sensación de ser observados y etiquetados (*Standards and Double Standards* [Rasero y doble rasero], 2004; *Subtitled Public* [Público subtítulo], 2005).

<pulso>

Los datos que una máquina puede obtener de una persona no se limitan a su posición geográfica o su apariencia, sino que pueden ser mucho más íntimos. Los latidos del corazón, señales constantes de un cuerpo vivo que ignoramos pese a su importancia, son empleados por Lozano-Hemmer como datos en tiempo real que dan forma a una serie de obras que transitan entre lo individual y lo colectivo. Por una parte, el pulso como seña de identidad, personal y anónima a la vez, nutre archivos en los que se acumulan las aportaciones de miles de individuos, representados en el parpadeo de una bombilla o la ondulación de la superficie del agua (*Pulse Spiral* [Espirál de corazonadas], 2008; *Pulse Tank* [Tanque de corazonadas], 2008), formando un sutil *memento mori*. Por otra parte, los latidos de los transeúntes transforman el paisaje urbano en instalaciones que generan esculturas de luz de grandes dimensiones (*Pulse Front* [Frente de corazonadas], 2007; *Pulse Park* [Parque de corazonadas], 2008), trasladando los datos vitales de los participantes a la escala de edificios y parques.

<espejo>

La proyección de la propia identidad en objetos externos y la satisfacción de verse reflejado en ellos, como en un *estadio del espejo* (Lacan) no superado, es un aspecto que subyace en la interacción de muchas obras del artista, particularmente en la serie *Shadow Box* (Caja de sombra). Frente a las dimensiones de las intervenciones en el espacio público, que requieren la participación de grupos de personas, las piezas de esta serie adoptan una dimensión más íntima y propician una interacción individual. El espectador se ve reflejado como si estuviera ante un espejo, gracias a una cámara alojada en la pieza que capta su imagen y



RLH. Sabroseos, 2008

la traduce, por ejemplo, en una acumulación de palabras, muestras de color o fragmentos de video (*Make Out* [Sabroseos], 2007; *The Company of Colours* [La compañía de los colores], 2009). La fascinación por la propia imagen lleva al espectador a prestar atención a esos elementos que componen su reflejo y propicia una reflexión sobre el propio acto de mirar la identidad o la apariencia (*Eye Contact* [Contacto visual], 2006; *Reporters with Borders* [Reporteros con fronteras], 2007).

<¿público?>

Las obras de Lozano-Hemmer existen en su interacción con el público, y a la vez cuestionan la concepción habitual de este como una masa receptora y entregada. Las condiciones dispuestas por el artista hacen del espectador parte esencial de la obra, un "autor" que da forma a la pieza más allá de las expectativas de su creador. El público establece una conexión directa con el mismo proceso que ha activado, una relación que excede los límites que habitualmente se interponen entre él y la obra. La interacción con las piezas escapa a las convenciones del mundo del arte y hace posible una experiencia en la que la tecnología, el artista, e incluso la propia obra, desaparecen.

Abraham Cruzvillegas en la exposición
"Economía de mercado", Mercado de
Medellín,
Ciudad de México, 21 de agosto 1999
Cortesía del artista y de la galería
kurimanzutto, Ciudad de México /
Nueva York
pág. 61

Abraham Cruzvillegas
Autorretrato ciego (...), 2024 (detalle
reverso)
Pintura sobre recortes del periódico,
cartas, fotos, dibujos, tiques, recetas,
vouchers, notas, postales, boletos,
dibujos, sobres, volantes, carteles,
tarjetas, cartón, servilletas y alfileres sobre
pared
280 x 1050 cm
Cortesía del artista y de la galería
kurimanzutto, Ciudad de México /
Nueva York
pág. 63

Abraham Cruzvillegas
Proceso de realización de la serie *Otras
rutas* en Fundación Proa, Buenos Aires,
2024
© Fundación Proa, 2024
pág. 79

Abraham Cruzvillegas
Proceso de realización de *Glockenspiel
taoísta* en Fundación Proa, Buenos Aires,
2024
© Fundación Proa, 2024
pág. 80

Abraham Cruzvillegas
Vista de la instalación *Autoconstrucción
7*, 2009
Pedestal de madera, bloques de madera,
tapas de botellas, papel vinílico y ñame
68 x 58 x 48 cm
Colección D. Daskalopoulos, Grecia
Thomas Dane Gallery, Londres
pág. 81

Abraham Cruzvillegas
Vista de la instalación *Autoconstrucción:
Un diálogo entre Ángeles Fuentes y
Rogelio Cruzvillegas*, 2009
Video HDV, color, sonido, español con
subtítulos en inglés, 2 canales, edición
de 3
34' 21"
Thomas Dane Gallery, Londres
pág. 82

Abraham Cruzvillegas
Vista de la instalación *Autoconstrucción
2*, 2009

Lata de aceite vegetal de 20 litros,
madera, limones y alambre
112 x 71 x 29 cm
Colección D. Daskalopoulos, Grecia
Thomas Dane Gallery, Londres
pág. 83

Abraham Cruzvillegas
Vista de la instalación *Autoconstrucción
4*, 2009
Pedestal de madera, calabaza y alambre
180 x 90 x 40 cm
Colección D. Daskalopoulos, Grecia
Thomas Dane Gallery, Londres
pág. 84

Abraham Cruzvillegas
La moderna, 2003
6 hoces de acero inoxidable, madera y
papel
22 x 90 x 81 cm
Colección Eva Presenhuber, Zúrich
pág. 85

Abraham Cruzvillegas
Vista de la instalación *Autoconstrucción,
2008*
Madera, lana, cabello del artista, hierro,
estaño, papeles pintados, cuerda de
cáñamo, madera contrachapada, yeso,
cartón, cuerda plástica, boya, tubería,
aluminio, malla de gallinero, cerámica,
escoba, monedas y excremento de oveja
Dimensiones variables
Centre for Contemporary Arts, Glasgow
pág. 86

Abraham Cruzvillegas
Topógrafos, 2003
Vasos de chupito, bongos, herrajes de
tambor, varillas de acero, sonajero de
vaina colombiano, sonajero de cuero y
cencerro
213,5 x 193 x 201 cm
Colección Rosalía M. Díaz de Ugobono y
Humberto Ugobono
pág. 87

Abraham Cruzvillegas
18 de Julio, 2003
Sombrero de palma, rama
213,5 x 192,5 x 78,9 cm
Cortesía del artista y de la galería
kurimanzutto, Ciudad de México /
Nueva York
pág. 90

Abraham Cruzvillegas
Vista de la instalación *Horizontes*, 2005
Pintura acrílica esmaltada rosa brillante y
pintura verde de pizarra sobre 801 objetos
encontrados

Dimensiones variables
Colección Luiz Augusto Teixeira de
Freitas, Lisboa; César Cervantes, Ciudad
de México y
Museo de Arte Contemporáneo de
Oaxaca, México
© Jack Kirkland, Londres
pág. 91

Rafael Lozano-Hemmer
Tensión superficial, 1992
Pantalla de plasma o retroproyección,
sistema de vigilancia computerizado y
software
Dimensiones variables
© West Kowloon Cultural District
pág. 98

Rafael Lozano-Hemmer
La medianoche del año, 2011
Pantalla, computadora, cámara web digital
y software
Dimensiones variables
Trackers, en La Gaité Lyrique, París,
Francia
© Antimodular Research
pág. 99

Rafael Lozano-Hemmer
Matriz de voz, 2011
Intercomunicador, conjunto de luces
(normalmente 10 bastones LED),
altavoz holosónico, hardware y software
personalizados
Dimensiones variables
Recorders, en Museum of Contemporary
Art, Sydney, Australia
© Antimodular Research
págs. 101 y 103

Rafael Lozano-Hemmer
Voz alta, 2008
Proyectores robóticos de xenón de 4x10
kW, megáfono modificado, computadoras,
distribución DMX, transmisión de radio
FM en vivo
Dimensiones variables
Memorial por la masacre de estudiantes
en Tlatelolco, Ciudad de México, México
© Antimodular Research
pág. 102

Rafael Lozano-Hemmer
Tensión superficial, 1992
Pantalla de plasma o retroproyección,
sistema de vigilancia computerizado y
software Dimensiones variables
"2!M", en Madrid, España
© Antimodular Research
pág. 105

Rafael Lozano-Hemmer
Colisionador, 2023
 Detector de muones tridimensional
 fabricado con módulos de contador
 Geiger, Arduino, computadora PC, luces
 robóticas, pantalla
 Dimensiones variables
Translation Island, en Departamento de
 Cultura y Turismo de Abu Dhabi, Abu
 Dhabi
 © Antimodular Studio
pág. 106

Rafael Lozano-Hemmer
Topología de corazonadas, 2021
 Bombillas LED, reguladores de intensidad
 de luz LED, sensores de ritmo cardíaco
 sin contacto, reproducción de audio,
 computadora
 Dimensiones variables
Lumiere 2023, Durham
 © Antimodular Studio
pág. 107

Rafael Lozano-Hemmer
Deriva térmica, 2022
 Software generativo personalizado,
 computadora, cámara térmica, pantalla
 Dimensiones variables
Translation Island, Abu Dhabi
 © Antimodular Studio
pág. 109

Rafael Lozano-Hemmer
Ecuación Solar, 2010
 Globo esférico, helio, amarres y
 cabrestantes, 5 proyectores HD,
 7 computadoras con software
 personalizado, red wifi, aplicación iOS
 Dimensiones variables
Festival Lumiere, Durham
 © Antimodular Research
pág. 110

Rafael Lozano-Hemmer
Intersección articulada, 2011
 Palancas hápticas, computadoras,
 proyectores y distribución DMX hechos
 a medida
 Dimensiones variables
Triennale Québécoise, Musée d'art
 contemporain de Montréal, Montréal,
 Québec
 © James Ewing
pág. 122

Rafael Lozano-Hemmer
Body Movies, 2001
 (Películas corporales)
 Cuatro proyectores Xenon de 7 kW con
 rodillos robotizados, 1.200 transparencias
 Duraclear, sistema de seguimiento
 computarizado, pantalla de plasma y
 espejos
 Dimensiones variables
Ars Electronica Festival, Linz
 © Antimodular Research
pág. 123

Rafael Lozano-Hemmer
Sabroseos, 2008
 Pantalla interactiva de alta resolución
 con sistema de vigilancia computarizado
 incorporado
 Dimensiones variables
Trackers, en La Gaité Lyrique, París,
 Francia
 © Antimodular Research
pág. 125

Damián Ortega
Moby Dick, 2005
 Video transferido a formato digital
 11' 54"
 Colección de Isabel y Agustín Coppel
 y Museum of Contemporary Art, Los
 Ángeles
pág. 137

Damián Ortega
Escarabajo, 2005
 Película de 16 mm digitalizada
 16'
 Cortesía del artista y de la galería
 kurimanzutto
págs. 138, 141, 160, 164

Damián Ortega c. 1970
pág. 161

Vista de la instalación *Espíritu y materia*
 de Damián Ortega creada en ocasión de
 la exhibición homónima en White Cube
 Hoxton Square, Londres, 2004
pág. 162

Damián Ortega
Módulo de construcción con tortillas, 1998
 Veintiséis tortillas de maíz
 23 x 23 x 23 cm
 Cortesía del artista y de la galería
 kurimanzutto
pág. 163

Damián Ortega
Un fantasma, 2006
 Juego de treinta y tres piezas cromadas
 de un Volkswagen sedán suspendidas
 con hilo de acero
 150 x 400 x 160 cm
 Colección del Museo de Arte
 Contemporáneo de Castilla y León
pág. 165

Viaje al centro de la Tierra: penetrable, 2014
 Estructura metálica y objetos
 suspendidos. Cuero tubular, piedra
 pómez, zamak, cerámica horneada, vidrio,
 tezontle rojo
 300 x 300 x 400 cm
 Colección INELCOM Arte
 Contemporáneo
pág. 167

Damián Ortega
Pato Bosch, 1997
 Lijadora eléctrica y cabeza de pato de
 madera
 30 x 30 x 15 cm
 Colección Celia Birbragher
pág. 169

Damián Ortega
Nueve tipos de terreno, 2007
 Nueve películas en 16 mm transferidas a
 formato digital
 3'
 Cortesía del artista y de la galería
 kurimanzutto
pág. 170

Damián Ortega
Pico cansado, 1997
 Pico de madera
 92 x 54 x 8 cm
 Colección Boris Hirmas
pág. 171

Damián Ortega
Vacio/lleno: ley de mercado, 2012
 Costales biodegradables, metal y sal
 198 x 87 x 874 cm
 Colección François Odermatt
pág. 172

Este libro que el lector tiene en sus manos contiene una selección de textos e imágenes que amplían los contenidos sugeridos en la exhibición "Espejos de México".

Cuatro grandes artistas consagrados en la escena internacional presentan pinturas, esculturas y videos e instalaciones que exploran las narrativas a gran escala que revolucionan la práctica del arte contemporáneo, desafiando las convenciones establecidas para ofrecernos nuevas formas de mirar, pensar y sentir.

Estas páginas recopilan los testimonios escritos y visuales de las obras, su realización y montaje, constituyendo un documento imprescindible para investigadores, docentes, estudiantes y público interesado. Reúne un texto introductorio de Rodrigo Alonso —invitado a colaborar en la edición— y una serie de entrevistas exclusivas realizadas a Julieta Aranda, Abraham Cruzvillegas, Rafael Lozano-Hemmer y Damián Ortega en ocasión de las piezas expuestas en nuestras salas. Como es tradición en la línea editorial de Proa dedicamos un apartado especial a las Palabras de los Artistas que, mediante sus escritos en primera persona, aportan información biográfica y nuevos puntos de vista sobre su propio trabajo, ofreciendo una aproximación más personal a los procesos creativos y a las motivaciones que los impulsan.

Finalmente, para contextualizar la producción de cada uno de los autores se incluye una serie de ensayos, textos y crónicas de respetados críticos e investigadores del campo del arte para completar el análisis y dar cuenta del caudal poético de esta propuesta curatorial diseñada por Fundación Proa.

Textos de Rodrigo Alonso, Julieta Aranda, Guy Brett, Abraham Cruzvillegas, Massimiliano Gioni, Mark Godfrey, María Lind, Rafael Lozano-Hemmer, Damián Ortega y Pau Waelder.

ISBN 978-987-1164-58-5

184 páginas

154 reproducciones

ISBN 978-987-1164-58-5



PROA

FUNDACION PROA
Av. Pedro de Mendoza 1929
C1169AAD Buenos Aires
Argentina—www.proa.org