

## Historias virtuales / Intercambios e iluminaciones

CARLOS JIMÉNEZ

La clave de la obra entera de Rafael Lozano-Hemmer es la interface, el interfaz, la conexión, el tráfico y las mutuas transformaciones dadas *entre* lo real y lo virtual, *entre* los distintos *pliegues* de lo real y los distintos *medios* de lo virtual. Cierto: otros artistas también lo han hecho pero él se destaca por la decisión y la atrayente eficacia con las que en su obra logra conectar los espacios de lo virtual con los característicos de la arquitectura, el urbanismo, la historia y la política, sin dejar de contestar o por lo menos de subrayar las relaciones de poder que son el substrato de estos espacios. Lozano-Hemmer ha hecho desde luego obras de otro tipo, como *El Rastro* –perteneciente actualmente a la Colección de la Fundación Arte y Tecnología de Madrid– en la que igualmente se da la interacción entre lo real y lo virtual aunque de una manera distinta, porque en ella los dos participantes reales –tanto el local como el remoto– han sido previamente reducidos a mónadas leibnicianas por el dispositivo técnico, geométrico, cartesiano si se quiere, en el que se inscriben. De alguna manera ambos ya son virtuales. Algo, que por el contrario, no ocurre en tres de sus más importantes trabajos: *Alzado Vectorial*,<sup>1</sup> *Re: Posición del Miedo y Emperadores Desplazados*. En ambas lo real interviene en la interface con lo virtual partiendo de la gravedad y la densidad de sus cuerpos y la complejidad de sus materias.

En el más antiguo de estos tres proyectos *Displaced Emperors*, realizado en el marco del Ars Electronale Festival de Linz, en 1997, Lozano-Hemmer se enfrenta directamente al desafío de utilizar los medios electrónicos y su paradójica in-media-tez para manipular y reactivar un pasado histórico aparente o realmente abolido. O para demostrar la imposibilidad de dicha reactivación. Lozano-Hemmer tenía y tiene vínculos establecidos desde antes del diseño de este proyecto, desde antes incluso de la fecha en la que decidió hacerse artista. Él ex-mexicano, se formó como químico en Ciudad de México y como artista de nuevos medios en Montreal, goza del beneficio de dos o tres pasaportes distintos y es tan cosmopolita como puede serlo cualquier otro de los artistas que actualmente circulan o –hasta ayer– circulaban fluidamente por el mundo globalizado. Pero aún así él sigue siendo mexicano y como mexicano aprendió muy probablemente en la infancia ese episodio épico y miserable de la historia de su país que le permitió a Maximiliano de Habsburgo convertirse en Emperador de México durante los años de la Guerra Civil Norteamericana y con el apoyo de los ejércitos de Napoleón III. El proyecto fracasó gracias al decidido apoyo de los yankees a las guerrillas de Benito Juárez y Maximiliano y Carlota fueron fusilados en Querétaro, en un episodio pintado de oídas por Manet en un célebre cuadro.

Lozano-Hemmer lo recupera de manera insólita e inesperada utilizando un sofisticado dispositivo técnico que proyectaba en la fachada del portal Rudolfstor del Castillo de los Habsburgo en Linz imágenes contundentes. En la primera intervención denominada *Desplazamiento I: Maximiliano en México*, se proyectaban de noche y sobre la mencionada fachada imágenes del palacio del malogrado emperador de origen austríaco en México. Imágenes de sus salones rococó, sus galerías, de sus patios, de sus estancias más íntimas, que, por lo demás funcionaban en ese contexto como una cita de una cita, por cuanto el arquitecto que diseñó el palacio de Maximiliano lo hizo evocando conscientemente el palacio Miramar que el mismo Maximiliano poseía en Trieste.

La obra, sin embargo, no se reducía en esta fase a las proyecciones sobre los muros blancos y escuetos de la fachada que enmarcan el portal de la Rudolfstor. Un sensor inalámbrico que los participantes interesados podían atar a su brazo derecho y guiar con la misma mano, les permitía proyectar sobre las proyecciones del palacio de Maximiliano en México, la imagen blanca, enorme, verdaderamente fantasmal de una mano. Y desplazarla a voluntad sobre toda la fachada, como tocándola, como acariciándola. Pero sin lograrlo efectivamente por la elemental razón de que el espacio virtual es uno y el real es otro y ambos sólo podían encontrarse en esta pieza a condición de que el Castillo de los Habsburgo en Linz fuera sometido a una serie ordenada de reducciones: el castillo a una de sus fachadas y esa fachada a la mera condición de pantalla, de mero soporte de las imágenes proyectadas tanto del palacio de Maximiliano como de la mano fantasmal que las recorría e interceptaba.

Cierto, el fracaso inevitable del encuentro propuesto por esta obra entre la arquitectura y su historia y las imágenes de generación electrónica admite e inclusive estimula lecturas e interpretaciones que no carecen de interés ni de carga crítica. Y que pueden ser asumidas incluso como el producto deliberado de esa interface entre lo virtual y lo real. Me refiero, por ejemplo, al hecho de que esa mano gigante y solitaria que acaricia sin realmente acariciar, pone de manifiesto el carácter intangible de la arquitectura monumental, sea ella la del Castillo de los Habsburgo en Linz, sea ella el palacio de Maximiliano en México, sea ella la que sea. Intangibilidad que afecta también a la historia, por lo menos a la historia canónica de la modernidad, que, igual que los monumentos que comúnmente articulan el despliegue espacial, expositivo, de su discurso, también se sustrae al tacto, al con-tacto con las manos, el cuerpo, los deseos y las necesidades de la gente actual y no pretérita ni póstuma.

Esa intangibilidad a la que aludo y que aísla y encierra tanto a la historia y sus monumentos como a la propia obra de arte, está contenida de hecho en una de las definiciones que Walter Benjamin ofreció del aura que nimba a la obra de arte precisamente. Según él, el aura, manifestación del régimen cultural que rige el ámbito del arte, junta lo próximo y lo remoto y al hacerlo pone la obra de arte fuera de nuestro alcance, aunque la tengamos inmediatamente delante de los ojos y al alcance de nuestras manos. La obra de arte, producto o resultado de una manipulación artística, cuando esta última cesa ya no es, ya no puede ser manipulable. A menos que concedamos un carácter artístico también a las imágenes técnicas que la reducen y la reproducen y que sean analógicas o digitales son susceptibles de una manipulación interminable. Pero mientras esta concesión no se produzca o no sea admitida definitivamente, la obra de arte, encerrada en sí misma, mantiene su hierática intangibilidad.

Al igual que su forma y aspecto, inseparables de su unicidad, que es justamente uno de los temas que pone en juego Lozano-Hemmer en la segunda parte de la pieza que nos ocupa. Se titulaba *Desplazamiento II: Moctezuma en Austria*, y era simultáneamente una forma de interrogación sobre el estatuto de los gadgets, de las copias en plástico que de los símbolos y los emblemas de distintas culturas del mundo, ofrece una tienda de los mismos situada en las inmediaciones del castillo de los Habsburgo. En ella es posible encontrar copias de las pirámides de Tenochtitlán al lado de máscaras de lucha libre, tocados de pluma Azteca en plástico, toallas con la efígie de la Virgen de Guadalupe, típicos sombreros mexicanos y un largo y variado etcétera. A esa copia y aparente o real degradación de originales consagrados, a esa exhibición desembozada de lo *kitsch*, Lozano-Hemmer opuso el auténtico penacho de Moctezuma, conservado en el Museo Etnográfico de Viena, donde se le otorga el doble estatuto de documento etnográfico y de pieza artesanal que aunque única no lo es en el mismo sentido que lo es la obra de arte moderna, porque el artesano que la hizo, a diferencia del artista moderno, se limitó a producir una variante, suntuosa si se quiere, pero variante al fin y al cabo, de una tradición técnica y formal. Y para satisfacer un uso igualmente tradicional.

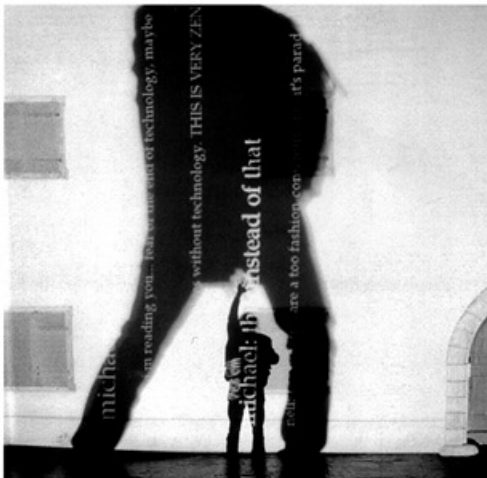
Lozano-Hemmer fotografió el penacho, lo escaneó y proyectó de noche la imagen resultante sobre la fachada de la Rudolfsbor, intercalando esa proyección con la proyección de una secuencia de imágenes de coronas regias europeas, en un esfuerzo por devolverle al penacho la misma condición ampliamente reconocida a dichas coronas de símbolo de la personalización del máximo poder político, religioso y militar. Pero al hacerlo introdujo igualmente un interrogante sobre el estatuto de las copias y las reproducciones, cuyo campo tampoco es homogéneo porque admite que a algunas se las valore como obras de arte mientras a otras se las desprecia como *kitsch*. O dicho de otra manera, como un interrogante: porqué sus imágenes del penacho son arte o son susceptibles de ser consideradas obras de arte, en cambio las copias en plástico que se venden en la tienda de recuerdos cercana a su exhibición ¿no? Una respuesta aparente o realmente satisfactoria destaca –ante la imposibilidad de acudir en este caso a la distinción entre el original y sus copias– la diferencia existente en la calidad intrínseca entre un tipo de copia y otra, signifique lo que signifique esa “calidad intrínseca”. Otra, igual de satisfactoria/insatisfactoria, se diferencia de la anterior en que sólo es admisible en ámbitos distintos al que es específico del arte moderno, por cuanto establece la diferencia entre esos dos tipos de copias en función del material del que están hechas. Diferencia desdeñada o neutralizada por un arte que valora el urinario de Marcel Duchamp o las construcciones con desechos de Kurt Schwitters tanto o más que las esculturas de bronce reluciente o de mármol pulido de Brancusi, con independencia de los materiales empleados en unas o en otras. En el

caso que nos ocupa las copias plásticas, por plásticas precisamente, son consideradas vulgares, comunes y corrientes y toscas y las otras, por digitales justamente, son consideradas contemporáneas, innovadoras, futuristas, perfectas. Y además caras, por contraste con las primeras que son auténticas baratijas. Esta distinción que, por lo demás todavía mantienen segmentos importantes y tal vez anacrónicos de la sociedad actual, arraiga firmemente en ese pasado, en la edad del oro más que en la mítica *Edad de Oro*, en la que las coronas para que fueran efectivamente coronas se fundían en oro y se revestían de joyas preciosas. Como de hecho lo han sido todas las coronas, los cálices y las custodias cuyas imágenes Lozano-Hemmer puso a desfilar, junto con la del penacho de Moctezuma, sobre la fachada del castillo de los Habsburgo en Linz.

El escenario de la segunda pieza importante realizada por Lozano-Hemmer en Austria fue el Arsenal de la ciudad de Graz, una de las de mayor carga y densidad histórica de ese país. Como que ésa es la ciudad donde en 1988 Hans Haacke realizó una polémica e irónica evocación de los 50 años del *Anschluss*, la absorción o la incorporación de Austria al III Reich, que se saldó con la quema por los ne nazis del obelisco de cartón piedra, construido por el artista alemán en una plaza y en torno a una estatua de la Virgen, que en sus caras mostraba el águila del nacionalsocialismo, acompañada por este inquietante reconocimiento a los partidarios de esa forzada unificación: *Und ihr habt doch gesiegt*: “Así que, después de todo, habéis vencido”. El nazismo es desde luego muchas cosas coincidentes o yuxtapuestas



Rafael Lozano-Hemmer, "Alzado Vectorial, Arquitectura relacional #4", 1999-2000, instalación en el Zócalo de la Ciudad de México y en <http://www.alzado.net>, 240x220 m. Materiales: 18 cañones de luz robóticos, entorno tridimensional interactivo, cámaras digitales, servidores linux, software hecho a medida.



Rafael Lozano-Hemmer, arriba y a la dcha. "Re-Posición del Miedo, Arquitectura Relacional #3", 1997, intervención sobre el arsenal Landeszengehaus, Graz, Austria y en <http://rhizome.org/artbase/2398/earl>. 60x30 m. Materiales: 4 proyectores de Xenón, sistema de seguimiento tridimensional inalámbrico, servidores y software hecho a medida.

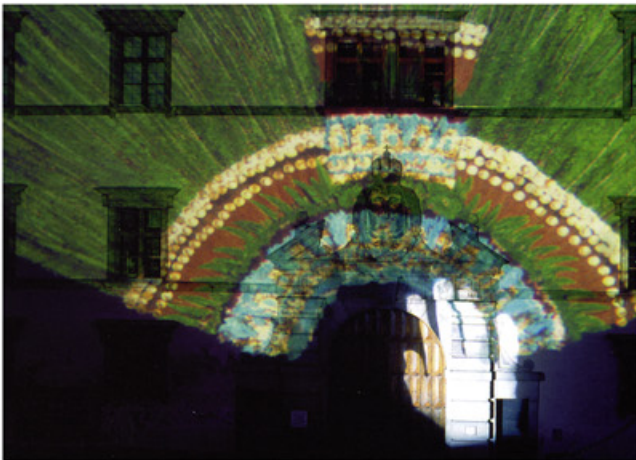


Rafael Lozano-Hemmer, arriba y a la dcha. "Emperadores Desplazados, Arquitectura relacional #2", 1997, transformación del castillo Habsburgo de Linz, Austria, 30x30 m. Materiales: 1 proyector de Xenón, 20 lámparas robóticas, sistema de seguimiento tridimensional inalámbrico, software hecho a medida.

pero es también un dispositivo maquínico dual que fue capaz en la Alemania de entreguerras de transformar el miedo ambiente, sombrío, ubicuo y amorfo, que atenazaba a capas muy amplias del pueblo alemán, víctimas de la crisis económica, del paro y de la hiperinflación, en un odio rampante y ese odio en motivo de espanto para los *Untermenschen*, los infrahumanos, que fueron sus víctimas.

El cine expresionista alemán, con el director Fritz Lang a la cabeza, se ocupó igualmente de ese miedo difuso y omnipresente, que, por lo demás es como la radiación de fondo de la vida en la metrópolis moderna, pero lo hizo con un propósito liberador, catártico si se quiere. O sea que en películas clásicas del género del horror como *Nosferatu* de Murnau o *El vampiro de Dusseldorf* de Lang, de lo que se trataba era de darle forma a ese miedo difuso atribuyendo su causa inaprensible a un vampiro de Transilvania o a un asesino de niñas para que, luego de la identificación con sus víctimas, el público se librara de ellos y del miedo gracias al contundente castigo que al final recibían sus crímenes.

Ignoro si Lozano-Hemmer tomo en cuenta o no esta historia del miedo, las vicisitudes efectivas de la *guerra de nervios* que vivió la malograda república de Weimar, pero sí sé en cambio que *Re: Posición de Miedo*, la obra que realizó en el Arsenal de Graz en 1997, evocaba directamente la retórica visual del cine expresionista, hecha de noches cerradas, de sombras alargadas y de arquitecturas alienadas. Lozano-Hemmer utilizó los tres estilemas y los unió por medio de un dispositivo que consistía básicamente en un potente foco de luz que permitía a quienes se ponían delante de él proyectar sus sombras sobre la enorme pantalla formada por la fachada de cuatro pisos de altura del Arsenal. Como es apenas obvio entre más cerca del foco se colocara un participante, su sombra se alargaba y engrandecía más, produciendo un efecto inquietante y hasta amenazador, que se veía reforzado por el hecho de que el chorro de luz y las enormes sombras cambiantes convertían la sólida arquitectura del Arsenal en una arquitectura fantasmal, extraña, ajena. En una casa encantada, en lugar de espectros, que Lozano-Hemmer quiso conjurar acudiendo no a la catarsis sino al cálculo. O a la catarsis que ofrece el cálculo, si el cálculo es considerado, como de hecho lo fue para la Ilustración, para la *Aufklärung*, como un medio de librar al espíritu disipando las sombras de la ignorancia y del miedo. Gracias a un dispositivo óptico y a un programa de software, un ordenador disponía en todo momento de las coordenadas de situación de cada uno de los participantes y de sus propias sombras, información que el ordenador a su vez proyectaba continuamente sobre dichas sombras, que así perdían algo la ubicuidad ingobernable de los espectros.



*Zocalo Square* es probablemente la obra más amable de Lozano-Hemmer, la que más próxima está a un divertimento de masas. La realizó por encargo, con ocasión de las fiestas con las que en México se celebró en el año 2000 el cambio de milenio, y de hecho fue una fiesta de luz, que si algún antecedente tiene en la historia de esa Alemania en la que él había hurgado en sus anteriores piezas, ese antecedente son las efímeras arquitecturas de luz que construyó Albert Speer con reflectores antiaéreos para enaltecer y engrandecer todavía más las enormes concentraciones de masas que el nazismo realizaba en los estadios de Munich o de Nuremberg. Sólo que en este caso no se trataba de enmarcar a unas masas previamente encuadradas sino de ofrecer una experiencia nueva a la multitud caótica, variopinta y siempre cambiante que forman los usuarios directos del Zócalo, el corazón de Ciudad de México y el centro simbólico de la república mexicana, como antes lo fuera del imperio azteca. Y de permitir, igualmente, que esa experiencia fuera teledirigida por cualquiera de cualquier lugar del mundo que interesado en hacerlo, accediera a la página web disponible para tal propósito: <http://www.alzado.net>

El dispositivo técnico era muy complejo e incluía en primer lugar 18 reflectores antiaéreos, de 7000 vatios de potencia cada uno, situados sobre los techos o las azoteas de los edificios que forman tres de los cuatro lados del Zócalo. Edificios tan emblemáticos como el Palacio Nacional, sede oficial de la Presidencia de la República o la sede, igualmente oficial, del Gobierno del Distrito Federal. Cada uno de esos proyectores era capaz de enviar un haz de luz a 3 kilómetros de distancia y su posición y por lo tanto la de su haz, controlada por ordenador, podía ser modificada a voluntad por los distintos participantes para crear un sin fin de figuras geométricas que iban desde una simple rejilla horizontal hasta los domos geodésicos, pasando por la figura de dos pirámides unidas por el vértice. Para lograrlo el usuario abría la página web y encontraba en una ventana una maqueta virtual del Zócalo y de los haces de luz que lo enmarcaban o lo techaban si se quiere, los manipulaba a su gusto para crear figuras que luego enviaba vía internet al centro de operaciones del proyecto. Allí eran recibidas y puestas en una lista de espera, seleccionadas en función de su orden de llegada y retransmitidas al ordenador que controlaba los focos con el fin de crear las figuras propuestas por el usuario remoto.

El resultado era un entramado cambiante de luces, un fascinante caleidoscopio luminoso que podía verse desde 10 ó 15 kilómetros de distancia y que visto desde el nivel de la plaza movió a una transeúnte anónima a declarar que se "sentía en un Hollywood, pero mexicano".

La complicidad de esta obra no se reducía sin embargo a la del dispositivo que permitía a participantes remotos modificar a voluntad el haz de luces de los focos. *Zocalo Square* también fue compleja por la multitud de planos distintos en los que se desplegó, unos reales, otros virtuales, otros mediáticos, unos próximos, otros remotos. De hecho la obra podía ser vista en la página web, desde la plaza, desde multitud de edificios y lugares de la ciudad de México, a través de un canal de televisión que había instalado cámaras en lo alto de la Torre Latinoamericana, la más alta de la ciudad, y ahora, *post festum*, a través de un vídeo producido por el equipo de Lozano-Hemmer que reúne, condensa e intercepta todos los planos de existencia, de observación e intervención en los que tuvo lugar esta obra verdaderamente poliédrica. ■

#### NOTAS:

1. La pieza *Alzado Vectorial* será montada para la inauguración del ARTUM en Vitoria, del 22 de abril al 5 de mayo de 2002.