



PUBLIC SPACE | PUBLIC INTERFERENCE

RAFAEL LOZANO-HEMMER

PL: For the past few years you have been working on a series of pieces entitled *Relational Architecture*. How would you define this body of work?

RLH: *Relational Architecture* can be defined as the technological actualization of public space with “alien” memory. I prefer to say “alien” instead of “new” because the word does not have the pretension of originality and simply underlines the fact that the memory “does not belong.” The series consists of large-scale interventions that allow local or remote participants to transform buildings or urban landscapes through the use of sensors, networks, robots and audiovisual technologies. The installations tend to be ephemeral although they could become permanent if the budget and context allow it.

I named the series *Relational Architecture* in large part because I wanted to avoid using the term “interactivity.” This word has now become too vague, like “postmodern,” “virtual,” “deconstruction,” or other terms that mean too many things and are exhausted. Duchamp said “the look makes the picture” and when we say that everything is interactive, the word is not that interesting anymore. Also interactive sounds too much like a top-down 1-bit trigger button—you push it and something happens—which is too predatorial and simple. Of course “relational” is not my term, I read about it in Maturana and Varela’s studies of the brain and also the word has been used since the ‘60s to describe cross-referencing databases. The great Brazilian artists Lygia Clark and Hélio Oiticica, precursors of electronic art, also used the term in the ‘60s to refer to their user-activated objects and installations. “Relational” has a more horizontal quality, it’s more connective: events happen in fields of activity that may have resonances in several places in the network. The word “relational” takes you away from this discrete, personalized, individualized experience of interactivity, which I dislike.

I want to design anti-monuments. A monument is something that represents power, or selects a piece of history and tries to materialize it, visualize it, represent it, always from the point of view of the elite. The anti-monument, on the contrary, is an action, a performance. Everybody is aware of its artificiality. There is no inherent connection between the site and the installation. It’s something that people may partake in, ad hoc, and knows it’s a deceit, a special effect. The anti-monument for me is an alternative to the fetish of the site, the fetish of the representation of power.

PL: Where do you situate the participant in these pieces? How do you propose and resolve their participation? Is the end result close to your initial ideas regarding participation?

RLH: I draw very careful distinctions between my interventions in public space and the work of artists that I admire very much—like Krzysztof Wodiczko or Hans Haacke—who make critical “site specific work.” To me most of their work is an exploration of the underlying power structures of a building, and the deconstruction of these “grands recits.” I am more interested in temporary, minor histories that can be established with new relationships that may emerge between the site and the public. Therefore I call my work “relationship specific.” The grounding is not the history or symbolism of the site, but the participation of the public. Without the public the piece cannot unfold, it cannot exist: it

“ interview by priamo lozada ”

selects a piece of history and tries to materialize it, visualize it, represent it, always from the point of view of the elite. The anti-monument, on

would be like a play without actors. For me, a piece is successful if the behaviors and relationships that arise from participation manage to surprise the artist/designer... in other words, the outcomes should not have been pre-programmed. Instead, the piece should establish some initial conditions, a platform or vehicle where people can do whatever it is they're going to do through the constraints and affordances of the piece itself.

My recent piece *Body Movies* consisted of 1200 square meters of projected interactive portraits that passers-by would reveal by casting their shadow onto the Pathé cinema building in Rotterdam. I was inspired by Van Hoogstraten's and 17th century Dutch shadow plays, but these "site specific" references are really only entry points into the work. Almost every culture in the world has a very sophisticated vocabulary and tradition of shadow plays or shadow mythologies. As I remount a piece in a different city the range of response varies widely, and these variations are very revealing about what constitutes "location." I am currently organizing a tour for *Body Movies* and I am really looking forward to seeing how people's reaction differs in Seoul, Sao Paulo or Singapore. I think in most electronic artworks what's interesting is the cross-reference of different behaviors that arise from showing in different settings.

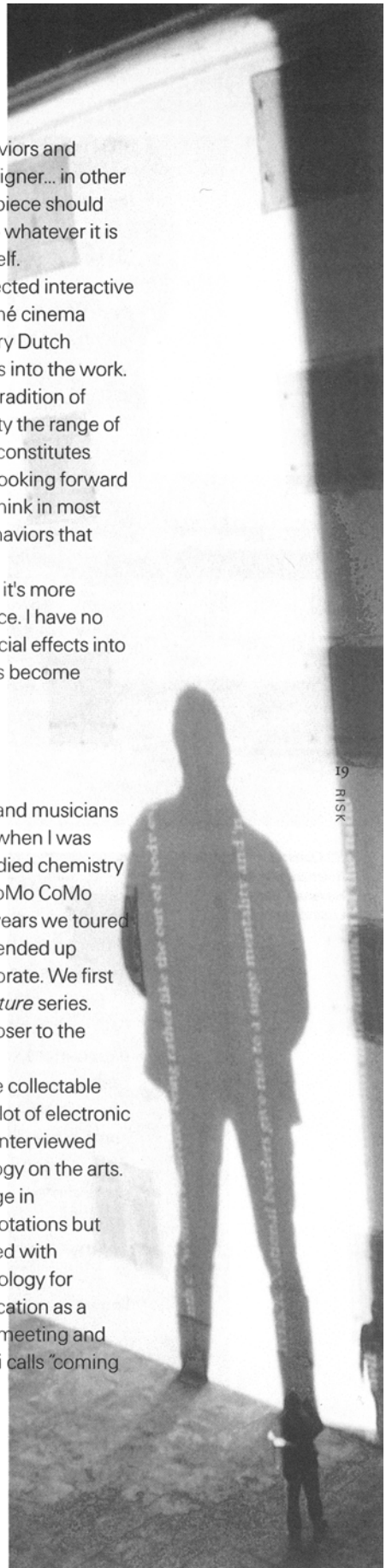
Many times my work derives from an existing special effect. Sometimes it's more historically motivated, occasionally it comes from the research of an interface. I have no problem saying that my work is "effectist." But participation transforms special effects into what I call "special causes and effects." Through participation special effects become something that is more dialogical, something that is more of an exchange.

PL: What is your background? How did you decide to make art?

RLH: My family in Mexico ran nightclubs and discotheques, where artists and musicians would hang out, like José Luis Cuevas or Pérez Prado. We moved to Spain when I was twelve and then I went to University in Canada when I was seventeen. I studied chemistry and art history in Montreal and, with some friends, started a group called PoMo CoMo doing experimental radio and technological performances. For about four years we toured several cities with up to twelve people and tiny budgets. From that group I ended up working only with Will Bauer, a composer engineer with whom I still collaborate. We first developed interactive installations and then started the *Relational Architecture* series. While our work is no longer time-based, we still view the pieces as being closer to the performing arts than the visual arts.

For me it is a priority to create group experiences rather than to generate collectable objects. We emphasize artwork that is connective or social, in contrast to a lot of electronic art which features individual interfaces for solitary participation. In 1989, I interviewed Robert Lepage, the Canadian theatre director, about the impact of technology on the arts. He said, "computers can communicate very efficiently; but they can't engage in communion." I think he used the word communion not in its religious connotations but more as the acknowledgement of the human complicity that can't be shared with computers. I find this idea very interesting, not because it sounds like an apology for humanism, which is in a well-deserved crisis, but because I think communication as a concept in art is overrated and corporate. What's more attractive is people meeting and sharing an experience, —a simple pleasure that composer Frederic Rzewski calls "coming together."

Re: Positioning Fear, Relational Architecture 3, Graz, Austria, 1997
Photo: Joerg Mohr



19
RISK

PL: I would now like to focus on your production process. Could you tell us about the composition of your production team? What is the difference between working with new media as opposed to more traditional supports?

RLH: The production team varies from piece to piece, but it usually includes my long-standing collaborator Will Bauer and programmer Conroy Badger. Sometimes we work with writers, photographers, choreographers, architects, composers or whatever is required. For my piece at the Havana Biennial, which is an automated question-generator, we had several people working on linguistics, for example. Even when I am working on a project alone I still feel it is a collaboration because I am always aware that tools that I use are already encoded with the “personality” of its programmer/designer. One can say the same thing about language and ideas, as these arise from an uncontrollable social context. Creation is always a fluid dialog. The mode of cooperative conception that works for my production team is one derived from the performing arts: there is a director, actors, composers, and so on, everyone knows their role and is credited and paid accordingly.

I work with technology because it is impossible not to. Technology is one of the inevitable languages of globalization. I like calling it a language because this conveys two attributes that are significant. Firstly, that technology is inseparable from contemporary identity, — there is no such thing as “what we were like before technology”— and secondly that it is not something that has been invented or engineered, but rather that it has evolved

through constantly changing social, economic, physical and political forces. I think artists use technology explicitly as a way to understand and criticize from within some of the paradoxes of our culture. How can “media” culture actually result in disintermediation? How can a condition of placelessness become situated as multi-place? How come telematics may actually remarginalize the periphery?

On the other hand, there is a tendency for “technologically correct” art, like critic Lorne Falk says, where artists, museums and galleries adopt technology not to create new experiences specific to the new media, but rather to leverage and validate their current grab-bag of metaculture. Many years ago, I wrote an essay for *Leonardo* magazine (Vol. 29, No.1, 1996) called “Perverting Technological Correctness”¹ where I outlined some strategies artists deploy to corrupt the inevitability of corporate technologies. Among them, I included the simulation of technology itself, the use of pain and embodiment, ephemeral intervention, misuse of technology, non-digital approaches to virtuality and resistance to what I call the “effect” effect.

Anyhow, I grew up on four hours of television a day. For me painting is new media! ■

Footnote:

1. Some myths perpetuated by the TC [Technological Correctness] include that technology is: (1) providing a truly global culture; (2) introducing creative possibilities; (3) to be trusted with the management of resources both “natural” and “human;” and (4) eradicating discrimination on the basis of gender, race or class.



33 Questions Per Minute,
Relational Architecture 5,
Havana, Cuba. photo:
Lozano-Hemmer, 2000



Lozano-Hemmer

Displaced Emperors, Relational Architecture 2, Linz, Austria, 1997



Joerg Mohr

Re: Positioning Fear Relational Architecture 3,
Graz, Austria, 1997

Vectoral Elevation, Mexico City, 2000



Martin Vargas



ESPACIO PÚBLICO | INTERFERENCIA PÚBLICA

RAFAEL LOZANO-HEMMER

entrevista por **príamo lozada**

PL: En el transcurso de los últimos años has estado trabajando en una serie de obras titulada *Arquitectura Relacional*. ¿Cómo definirías a este conjunto de tu obra?

RLH: *Arquitectura Relacional* podría ser definida como la actualización de los espacios públicos con una memoria "ajena." Prefiero decir "ajena" a decir "nueva" porque la palabra no pretende ser original, y simplemente subraya el hecho de que la memoria "no tiene pertenencia." La serie consiste en intervenciones a gran escala que le permiten a participantes, ya sea locales o a distancia, transformar edificios o paisajes urbanos a través de sensores, redes, robots, y tecnologías audiovisuales. Las instalaciones tienden a ser temporales, aunque podrían convertirse en permanentes si hubiera un presupuesto y un contexto que lo permitiera.

Le puse el nombre de *Arquitectura Relacional* a la serie en gran parte porque quería evitar usar el término "interactividad." Esa palabra se ha vuelto demasiado vaga, al igual que "posmoderno," "virtual," "deconstrucción," y otros términos que significan demasiadas cosas, y dicha palabra está muy gastada. Duchamp dijo que "la apariencia hace a la imagen," y cuando decimos que todo es interactivo, entonces la palabra ya no es tan interesante. Además, interactivo suena demasiado como a un botón de "encienda y apague:" uno lo presiona y algo sucede, lo cual es demasiado simple y parece concebido como para atrapar a una presa. Por supuesto que la palabra "relacional" no la inventé yo, leí al respecto en los estudios del cerebro que realizaron Maturana y Varela. Además, la palabra se ha estado usando desde los años sesentas para describir a bases de datos que se referencian

entre sí. Los grandes artistas brasileños Lygia Clark y Hélio Oiticica, quienes fueron los precursores del arte electrónico, también usaron dicho término en los años sesentas para referirse a sus objetos e instalaciones activados por los usuarios. La palabra "relacional" tiene una cualidad más horizontal, es más conjuntiva: los eventos acontecen en campos de actividad que quizás tengan resonancias en muchos lugares en la red. La palabra "relacional" lo saca a uno de esa experiencia de interactividad discreta, personalizada, e individualizada que a mí me desagrada.

Yo quiero diseñar anti-monumentos. Un monumento es algo que representa poder, o que toma una parte de la historia y trata de materializarla, hacerla visual, representarla, siempre desde el punto de vista de la élite. Por el contrario, el anti-monumento es una acción, una ejecución. Todo el mundo está consciente de su artificialidad. No existe una conexión inherente entre el lugar y la instalación. Es algo en lo que la gente puede participar, ad hoc, y sabe que es un engaño, como los efectos especiales en el cine. Para mí el anti-monumento es una alternativa al fetiche del lugar, del sitio, el fetiche de la representación del poder.

PL: ¿Dónde colocas a quien participa en estas obras? ¿Cómo les propones y resuelves su participación? ¿Acaso el resultado final se aproxima a tus ideas originales acerca de dicha participación?

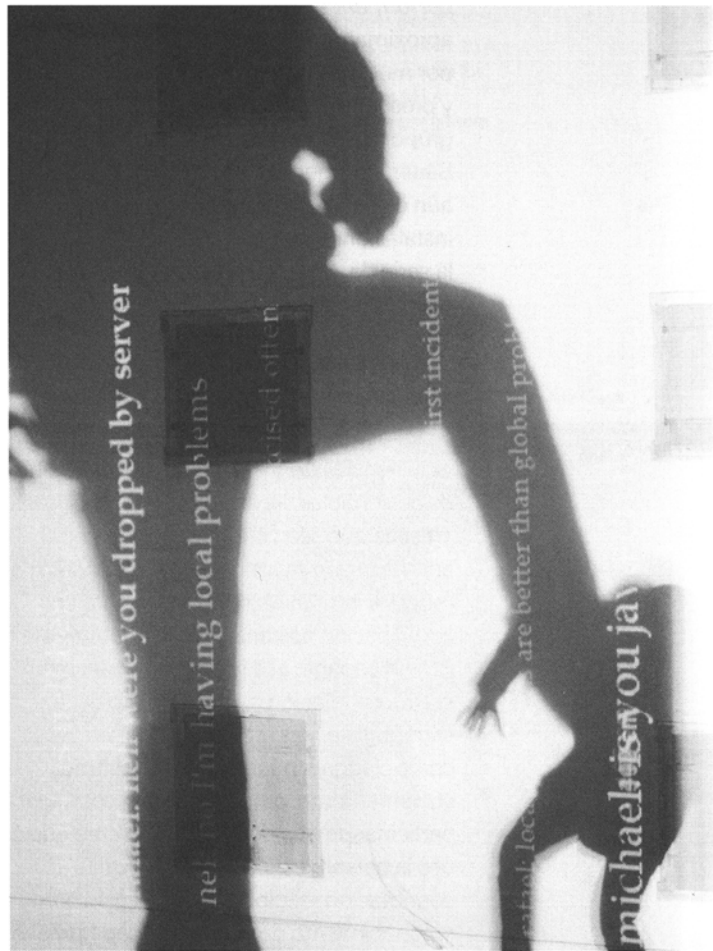
RLH: Señalo muy cuidadosamente las diferencias entre mis participaciones en espacios públicos y la obra de artistas a quienes admiro mucho – por ejemplo Krzysztof Wodiczko o Hans Haacke – quienes hacen críticas con "obra de sitio." Para mí la

mayoría de su obra es una exploración de las estructuras de poder subyacentes de un edificio, y la deconstrucción de esos *grands recits*. Yo estoy más interesado en historias temporales y menores que puedan ser establecidas con nuevas relaciones que quizás surjan entre el lugar y el público. Por lo tanto me refiero a mi obra como "específica a las relaciones." Lo que aterriza a la obra no es la historia o el simbolismo del lugar, sino la participación del público. Sin el público la obra no puede desarrollarse, no puede existir: sería como presentar una obra de teatro sin actores. Para mí una obra de arte tiene éxito si los comportamientos y las relaciones que surgen de la participación logran sorprender al artista/diseñador. En otras palabras, los resultados no deben de ser pre-programados. En vez de eso, la obra debe estipular algunas condiciones iniciales, una plataforma o vehículo en donde la gente pueda hacer cualesquiera que sea lo que van a hacer a través de las limitantes y las posibilidades de la obra misma.

Mi obra más reciente, *Películas de Cuerpos*, consiste de 1,200 metros cuadrados de proyecciones de retratos interactivos que los transeúntes hacen que aparezcan al proyectar sus sombras en el edificio del cine Pathe en Rotterdam. Me inspiré en la obra de Van Hoogstraten y en el teatro de sombras holandés del siglo XVII, mas estas referencias "específicas a un lugar" realmente son sólo referencias para comprender mejor la obra. Casi todas las culturas en el mundo cuentan con un vocabulario muy sofisticado y una tradición de teatro de sombras o mitologías basadas en sombras. Cuando monto de nuevo una obra en una ciudad diferente, el rango de apreciación varía enormemente, y dichas variaciones son muy reveladoras en cuanto a lo que constituye una "locación." Actualmente estoy organizando una gira para *Películas de Cuerpos*, y verdaderamente tengo mucho interés y curiosidad en ver cómo varían las reacciones de la gente según

sea donde se exhiba la obra, ya sea Seúl, São Paulo, o Singapur. Creo que en la mayoría de obras electrónicas lo que es interesante son las referencias cruzadas de diferentes comportamientos que surgen cuando se exhibe la misma en entornos diferentes.

Muchas veces mi obra deriva de un efecto especial que ya existe. A veces está más motivado por cuestiones históricas, y ocasionalmente proviene de la investigación de una interfase. No me causa ningún problema el decir que mi obra es efectista. Mas la participación transforma los efectos especiales en lo que yo llamo "causas y efectos especiales." A través de la participación, los efectos especiales se



Re: Posición del Miedo, Arquitectura Racional 3, Graz Austria, foto de Joerg Mohr



convierten en algo que es más dialéctico, algo que es más como un intercambio.

PL: Platícame acerca de ti, de tus antecedentes. ¿Cómo decides el crear arte?

RLH: En México mi familia administraba clubes nocturnos y discotecas, en donde se reunían artistas y músicos como José Luis Cuevas o Pérez Prado. Cuando yo tenía 12 años de edad nos mudamos a España, y cuando tenía 17 años me fui a estudiar la universidad a Canadá. Estudié química e historia del arte en Montreal, y algunos amigos y yo iniciamos un grupo llamado PoMo CoMo, haciendo radio experimental y *performances* tecnológicos. Durante aproximadamente cuatro años hicimos giras por muchas ciudades, con hasta 12 personas y presupuestos minúsculos. A partir de ese grupo acabé trabajando solamente con Will Bauer, un ingeniero compositor con quien aún colaboro. Primero desarrollamos instalaciones interactivas y luego iniciamos la serie de *Arquitectura Relacional*. Aún cuando nuestro trabajo ya no está basado en el tiempo, todavía concebimos a las obras creadas como más cercanas a las artes escénicas que a las artes visuales.

Para mí es una prioridad el crear experiencias de grupo en vez de crear objetos coleccionables. Nosotros enfatizamos obra artística que sea conectiva o social, en contraste con mucho del arte electrónico que muestra interfases individuales para una participación solitaria. En 1989 entrevisté a Robert Lepage, el director canadiense de teatro, en relación con el impacto de la tecnología en las artes. El dijo: "Las computadoras pueden comunicar muy eficientemente, pero no pueden comulgar, participar de una comunión." Yo creo que él usó la palabra comunión no en su connotación religiosa sino más bien como el reconocimiento de la complicidad humana que no puede ser compartida con las

computadoras. A mí esta idea me parece muy interesante, no porque suene como una disculpa para el humanismo, el cual está en una bien merecida crisis, sino porque yo creo que la comunicación como un concepto en el Arte está sobreestimada y es corporativa. Lo que es más atractivo es que la gente se reúna y comparta una experiencia, — el simple placer de aquello que el compositor Frederic Rzewki llama "el agruparse."

PL: Ahora quisiera enfocarme en tu proceso productivo. ¿Podrías platicarnos acerca de la composición de tu equipo de trabajo? ¿Cuál es la diferencia entre trabajar con medios nuevos en contraparte con apoyos más tradicionales?

RLH: El equipo de producción varía de obra en obra, pero normalmente incluye a Will Bauer, mi colaborador desde hace mucho tiempo, y al programador Conroy Badger. A veces trabajamos con escritores, fotógrafos, coreógrafos, arquitectos, compositores, o lo que sea que se requiera. Por ejemplo, para mi obra de la Bienal de La Habana, la cual es un generador de preguntas automatizado, tuvimos a muchas personas trabajando en lingüística. Inclusive cuando estoy trabajando yo solo en un proyecto, aún siento que es una colaboración porque siempre estoy consciente de que las herramientas que uso ya están codificadas con la "personalidad" de su programador/diseñador. Uno puede decir lo mismo acerca del lenguaje y las ideas, ya que éstas surgen de un contexto social que no puede ser controlado. La creación siempre es un diálogo fluido. La manera de trabajar en la concepción cooperativa que le funciona a mi equipo de producción es una que deriva de las artes escénicas: hay un director, actores, compositores, y así por el estilo; todos saben cuál es su papel y se les da el crédito y la remuneración económica correspondiente.

Trabajo con tecnología porque es imposible no hacerlo. La tecnología es uno de

los lenguajes inevitables de la globalización. Me gusta llamarle un lenguaje porque esto transmite dos atributos que son significativos. Primero, que la tecnología es inseparable de la identidad contemporánea, — no hay tal cosa como “cómo eramos antes de la tecnología” — y segundo, que no es algo que ha sido inventado o creado usando la ingeniería, sino que ha evolucionado a través de fuerzas sociales, económicas, físicas, y políticas que cambian constantemente. Yo creo que los artistas usan la tecnología explícitamente como una manera de comprender y criticar desde adentro algunas de las paradojas de nuestra cultura. ¿Cómo puede la “cultura de los medios” realmente tener como resultado la desintermediación? ¿Cómo puede una condición de no – lugar ubicarse como multi-lugar? ¿Cómo puede la telemática realmente remarginar a la periferia?

Por otra parte, hay una tendencia hacia el arte “tecnológicamente correcto,”¹ como lo dice el crítico Lorne Falk, en el cual los artistas, los museos, y las galerías adoptan tecnología no para crear experiencias nuevas específicas a los nuevos medios, sino para apalancar y validar su “mezcolanza” actual de metacultura. Hace muchos años escribí un ensayo para la revista

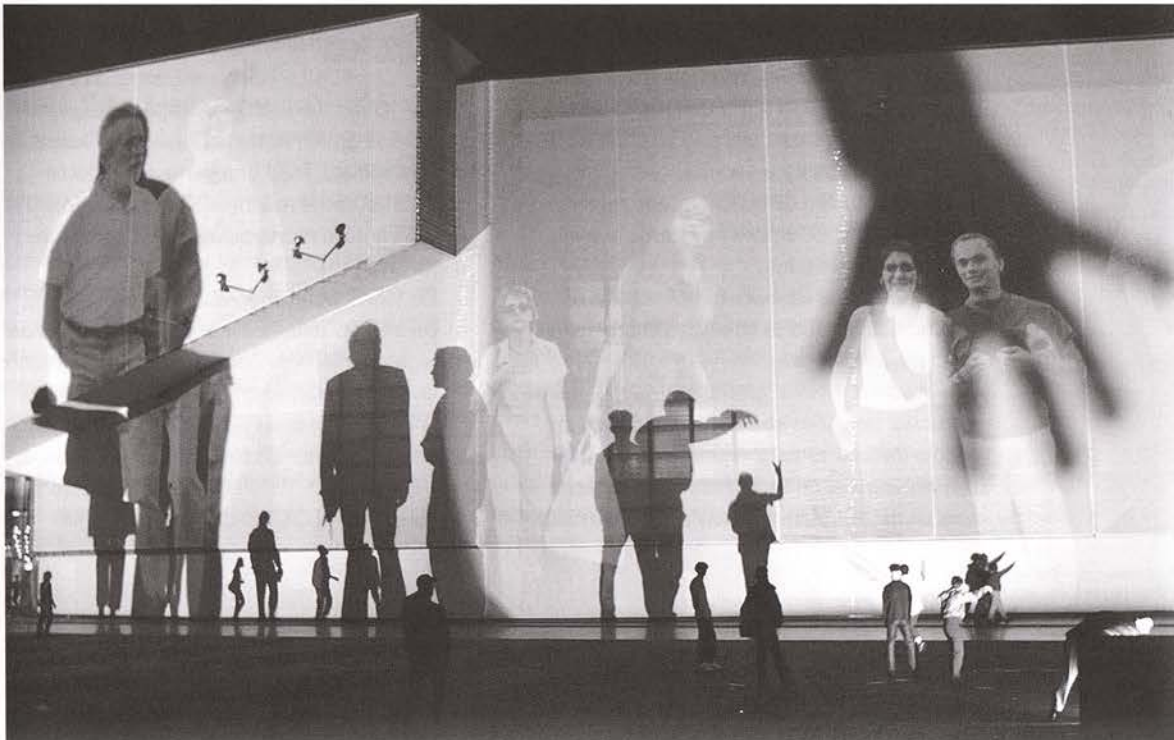
Leonardo, titulado *Pervirtiendo lo tecnológicamente correcto*, en el cual enumeraba algunas de las estrategias que los artistas despliegan para corromper la inevitabilidad de las tecnologías corporativas. Incluí entre ellas la simulación de la tecnología en sí, el uso del dolor y la corporalización, la intervención efímera, el uso inapropiado de la tecnología, los acercamientos no digitales a la virtualidad, y la resistencia a lo que yo llamo el efecto “efecto.”

Sea como sea, yo crecí viendo cuatro horas de televisión diarias. ¡Para mí el pintar es un medio nuevo!

Pie de página:

1. Algunos mitos perpetuados por la ideología de lo tecnológicamente correcto incluyen: 1) La tecnología está proporcionando una cultura verdaderamente global; 2) La tecnología está incorporando posibilidades creativas; 3) A la tecnología se le puede confiar la administración de los recursos tanto “naturales” como “humanos”; y 4) La tecnología está erradicando la discriminación por género, raza, o clase social. *Leonardo*, 29/1, 1996.

Body Movies, Arquitectura Relacional 6, Rotterdam, Holanda. Foto de Arie Kieuit





riesgo



FELIX