

# EL TIEMPO

30 de octubre de 2014

Por Andrés García La Rota

## Rafael Lozano-Hemmer, de pulsaciones, vigilancia y el arte tecnológico

La exhibición 'Signos e Índice' estará en el espacio de arte NC-arte en la Macarena.

Hace unos días la Reina Isabel inauguró la colección artística permanente del Science Museum en Londres, en la cual se exhiben piezas de varios artistas, entre ellas una instalación sonora del mexicano Rafael Lozano-Hemmer. Sus piezas comienzan a estar presentes en los espacios de arte contemporáneo más destacados del mundo -entre los cuales ya se encuentra el MoMa o la Tate Modern Art-, con trabajos en los que el público siempre obtiene un papel estelar.

NC-arte, un espacio para las artes en el barrio La Macarena de Bogotá, exhibe cuatro de las instalaciones de este artista visual quien experimenta con cada una de sus creaciones. El siguiente texto es una mirada sobre el trabajo de Lozano-Hemmer y su exhibición, Signos e Índices, que se puede apreciar de forma gratuita hasta el 20 de diciembre.

La aparición e introducción de los dispositivos de video en las vanguardias de los años 60's permitió por primera vez al espectador de las obras de arte ser usuario, materia electrónica, activador, en muchos casos el sustento plástico-electrónico de estas. Gracias a los nuevos medios este espectador activo se transformó en extensión e interface de muchos de los dispositivos electrónicos que operan como materia del arte contemporáneo.

Las obras del Rafael Lozano-Hemmer se activan a partir de la mediación entre el cuerpo humano y la máquina (que sustituye o complementa, que adhiere cuerpos a su naturaleza electrónica). Los dispositivos tecnológicos, en espera, se presentan incompletos. Requieren de un enlace con esos cuerpos y sus sistemas para que el proceso de recibir e interpretar información trascienda. Por eso ellas (las máquinas) son aquí como entes ávidos, acaso deseantes: el ser romántico agoniza, sufre la carencia, la amputación improbable del otro que no llega. Su relato es el de la contemplación; el sufrimiento estático; al final, solo la muerte, la estructura en ruinas, como en un lienzo de Caspar David Friedrich. Las máquinas de Lozano-Hemmer superan el trauma y juegan a la espera; a la no-vida antes del

[RLH]

primer contacto con el indudable usuario.

La inclusión del espectador dentro de los dispositivos hace que la obra se vuelva efímera; caduca cuando el cuerpo, o una de sus partes, abandona el cordón vinculante: avería en el sistema; amputación fatal... Los monitores se apagan, la luz deja de fluir. Pero el nuevo vínculo dispositivo/espectador opera como una traición, o una transgresión que desubica el sentido de la vigilancia para convertirla en arte público e interactivo: juego intimista, cómplice, pero también evocativo.

En la feria, las primeras máquinas de cine convocaban al espectador; lo invitaban a un juego donde el cuerpo asumía cierta postura ante el visor, cierta disposición al ensamblaje de las piezas (humanas y maquínicas) que daban ocasión al suceso cinematográfico, al sentido del sistema completo, pero efímero: el espectador, luego de intimar, se retiraba...

En estas obras, la interacción con las máquinas se ha vuelto inteligente; ya no es aquella maquinaria victoriana deshumanizante sino la rehumanización del sujeto a partir de la tecnología contemporánea.

La exposición que en esta oportunidad ocupa el espacio de NC-arte, la componen cuatro piezas, reunidas bajo el nombre Signos e Índices, donde el artista une el arte, la ciencia y la tecnología para crear organismos ciber-humanos basados en la interacción.

## Las obras

### **Almacén de corazonadas:**

La suma de frecuencias cardíacas, la proliferación de signos vitales activa la obra: cientos de bombillos se encienden y se apagan al ritmo de los ritmos que cada espectador le dona al dispositivo. El cuerpo de la obra es entonces oscilante, intermitente. Semejante al universo, que es pulso, explosión, renovación perpetua: sangre/luz/sonido que corre y se sobrealta al capricho del primer motor. Sistemas confabulados tras el registro de información biorrítmica. Los procesos metafóricos ente el arte, la ciencia y la tecnología involucran al espectador en los ambientes poéticos. La interacción hombre-máquina genera pulsos creativos, biológicos.

### **Índice de corazonadas:**

Las huellas dactilares que cada espectador deja impresas en el dispositivo, sumadas unas a otras, hasta borrarse de la memoria para hacerles campo a nuevos rastros, son a la vez diversidad e identidad. El registro notarial en serie se transforma en fuerza productora de nuevos sentidos: interactividad constructora de grafos pictóricos o trazos complejos que forman relatos. La clasificación de los cuerpos, del sujeto humano que aporta

evidencias de su existencia al sistema (huellas digitales, registros dentales, ADN) deja de ser evento estrictamente científico para transformarse en materia del arte. Se sorprende a sí misma en el evento de la mutación; como Daphne que, huyendo de Apolo, es en algún punto cuerpo femenino y laurel, el método de clasificación es dispositivo de control y materia plástica; herramienta notarial y cómplice de la ficción; sufre una tensión en el filo de la paradoja que compone a la obra. ¿Cómo prestarse a los oficios burocráticos y a los caprichos del sueño sin vaciarse de sentido? Dejándose conducir, dejando que la obra, confabulada con el espectador, le ofrezca el universo adecuado a su travestismo. En El Proceso de Kafka el sistema judicial se sacrifica en nombre del absurdo y la ilógica del sueño sin dejar de ser él mismo. La paradoja es fundante, causa de la obra artística, de la ilusión de una repetición neurótica. En realidad, es la suma de "identidades", de rastros humanos que se pierden en el conjunto desbordado, lo que lleva a esa lectura cotidiana de la sociedad: demasiados individuos se pierden en la masa uniforme que causan al juntarse.

**La media noche del año (basado en el poema de John Donne, A nocturnal upon St. Lucy's day being the shortest day):**

Un dispositivo de video reconoce el movimiento; la luz, la forma de los ojos, su redondez dentro de la órbita. Al moverse el ojo o el sujeto, el dispositivo se mueve también. Involucra al espectador a partir de su propia imagen que, reflejada en la pantalla, emana un humo denso. Las volutas barrocas pasan a neblina que enmascara... Abajo, como evocando los trances místicos de Santa Lucía, los ojos se suman a otros ojos.

El juego con los dispositivos detona sentido, hace al espectador personaje y autor en una triada que se manifiesta como un cuadro en movimiento que encantaría a los intérpretes de la santa de Siracusa, pues la pieza que resulta cumple con el clarooscuro y la distribución de un lienzo del siglo XVII. En el centro, la santa(o)/espectador, se contempla a sí mismo(a); la imagen en la pantalla apela a quien la observa. Arriba se debate la tormenta blanca, los nubarrones orlados de oro/luz. Abajo, la evidencia explícita del sacrificio; los ojos amputados en el trance místico. A pesar de que el espectador controla el juego, determina el movimiento y la oportunidad del humo que sale de sus ojos, se sorprende al descubrir que ha sido llevado, por una mano invisible, a repetir los actos de la santa en trance: son sus ojos amputados los que yacen sobre el marco negro.

**Basado en hechos reales, inspirado por Self-portraits in convex mirror, de Parmigianino, 1523:**

Se trata de una serie de seis fotografías en blanco y negro

tomadas a través de cámaras de vigilancia ubicadas en distintos lugares públicos de la ciudad de México (Monumento de la Independencia, Avenida La Reforma, el Centro Comercial Santa Fe, la Universidad Iberoamericana, la Plaza de Meave y el Centro Histórico). Cada foto muestra a un voluntario que sube una escalera y se encuentra a punto de desactivar con su mano la cámara que lo registra. El video correspondiente, reproducido en un monitor de seguridad, muestra la secuencia capturada por las diferentes cámaras.

En esta obra de Lozano-Hemmer se evidencia el giro dramático más explícito de lo que hemos venido diciendo: en el colmo de sus funciones los dispositivos de control sufren una revolución que los trasviste: al pasar por las manos del artista, truecan su oficio de vigilar, cazadoras orwelianas, por el de víctimas, expuestas al manoseo, al desensamble lúdico. Los que eran escenarios de persecución se transforman en patios de un juego macabro: los ex vigilados, sujetos de la urbe contemporánea, suben al patíbulo para participar en el descuartizamiento de su antiguo verdugo.