

NET.ART

Prácticas estéticas y políticas en la red.

DESPUÉS del éxito que adquiriera su pieza *Alzado Vectorial*¹ —con el que consiguió, entre otros, el Golden Nica del prestigioso Festival Ars Electrónica— Rafael Lozano-Hemmer puede ser considerado como uno de los máximos exponentes de lo que se viene denominando Arte de la Telepresencia. Diferentes interfaces tecnológicas, participación activa del espectador e intervenciones en el espacio público son tres ingredientes clave en dichos trabajos. Además de su trabajo como artista, es uno de los principales responsables del certamen “Vida x.0”², organizado por la Fundación Telefónica, que anualmente premia las mejores obras de arte desarrolladas en el campo de la Vida Artificial.

Lourdes Cilleruelo

Medios Alienígenas. Entrevista a Rafael Lozano-Hemmer

—LC: Aunque la mayoría de tu trabajo, quizás exceptuando tu última pieza *Sitestepper*, *Arquitectura Relacional No. 10*³ se enmarca en un contexto más amplio (el arte electrónico, los llamados nuevos media...) algunos de tus más importantes proyectos como *Alzado Vectorial* utilizan recursos propios de las redes electrónicas (redes de datos, chat, sistemas conectivos, telepresencia...) ¿Cómo definirías el net.art después de 10 años de su nacimiento?

—RAFAEL LOZANO-HEMMER: Yo me formé en la Escuela Canadiense de pensamiento sobre la tecnología, bajo esa idea de McLuhan de que la tecnología no es una herramienta, sino que forma parte de nosotros mismos y es imposible separarnos de ella. Por eso no me gusta hablar de Internet como *herramienta*, sino como *lenguaje* o *espacio*; incluso prefiero *lenguaje* antes que *espacio* porque éste último está demasiado relacionado con la idea de que puedes entrar o salir, de que puedes estar detrás de él... Al pensar en Internet como lenguaje no concebimos la estructura política, económica o cultural sin este medio; dicho de otro modo, no podemos concebirlo sin relacionarlo con lo que afecta a todos estos ámbitos. Por lo tanto, para mí Internet no es la novedad, sino algo inevitable.

—LC: En tu opinión ¿cuál es la más contribución más importante del net.art al contexto artístico?

—RL-H: Aunque el término net.art apareciese hace 10 años, en realidad la Red comenzó a finales de los 60 como una estructura de control y de comunicación para poder sincronizar u organizar despliegues militares; una génesis bélica que se puede observar o criticar en mi trabajo. Ahora sabemos que Internet es un vocabulario a través del cual podemos expresar muchísimas cosas. Las

¹ *Alzado Vectorial*, *Arquitectura Relacional No. 4* <http://www.alzado.net>

² Concurso Vida fundacion.telefonica.com/at/vida/ Fundación Telefónica

³ *Sitestepper*, *Arquitectura Relacional No. 10* <http://www.sitestepper.net>

primeras expresiones eran de grupos que se interconectaban, grupos conectivos, comunidades entre las que se distribuía la información. Hoy Internet se ha convertido en un vocabulario tomado por el comercio y, desgraciadamente, estamos asistiendo a la jerarquización de algo difícilmente jerarquizable. Estamos viendo todas las estructuras de consolidación de medios replicada en la Red. Sin embargo, creo que sí que hay buenas fórmulas y novedades a la hora de hacer arte con estos medios.

A pesar de las dificultades, los artistas han aceptado el reto, muy importante, de *desintermediar* la obra. Esta es una palabra muy linda porque significa que, por primera vez —por lo menos, desde una vertiente tecnológica—, los artistas pueden conseguir saltarse las estructuras establecidas de galerías, críticos y museos para crear obras que sean accesibles al público de una forma mucho más directa. También Internet ha resultado fundamental para enfatizar esa idea de que *“la obra no existe sin la participación del público”*; al principio era muy bonito realizar una obra y darte cuenta que lo que importaba no era solo la autoría, sino también el hecho de que el público fuera un participante activo. Todos los artistas que estamos trabajando con las nuevas tecnologías aceptamos el hecho de que Internet forma parte de nuestro contexto actual, que es inevitable y que, incluso cuando no trabajas con Internet, tu obra está afectada por este medio, porque Internet es la lógica cultural de nuestro tiempo, la globalización. Para bien y para mal.

Ahora sabemos que un trabajo en Internet es un trabajo *desterritorializado*, es decir, que no está basado en un territorio. Es un trabajo *desindividualizado*, es decir, que no es un individuo el que lo genera y mantiene el control absoluto sobre él, sino que precisamente está ofreciendo herramientas que distribuyen ese control. Y también es un proceso generalmente *descentralizado*, es decir que no está basado en el territorio artístico, sino en otros muchos contextos; está descentralizado en el sentido de que se trata de servidores, acceso y nodos, de que es algo conectivo... y a mí todas estas cosas siempre me han atraído mucho. En mi caso, la idea era utilizar estas nuevas tecnologías para hacer entornos que pudieran ser relevantes en el campo de lo real; para mí, lo interesante era cómo hacer que estos vehículos, estos lenguajes, se pudieran utilizar para transformar nuestros espacios urbanos.

—LC: *Me da la sensación de que ya me estás respondiendo a las preguntas que venían a continuación...*

—RL-H: Resumiendo: para mí las nuevas tecnologías son algo inevitable, un lenguaje del cual que no nos podemos separar. Ahora ya no sabemos cómo era el mundo antes de la globalización y aunque algunas personas no estén conectadas a Internet, se puede decir que viven en un contexto que sería imposible sin estas redes globales de comunicación. Y no me refiero tan sólo al e-mail, al Chat o a la web; me refiero a que las grandes cuestiones transnacionales se comunican a través de estas redes, y que estas redes generan procesos económicos y políticos de los cuales no nos podemos disociar.

—LC: *Puesto que lo has mencionado, me gustaría puntualizar algunos aspectos referentes a tu background. Has comentado cómo compartes la idea de McLuhan so-*

bre la tecnología como una extensión del hombre. Sin embargo, hay teorías que van más allá y defienden una comunión real del cuerpo con la máquina. Incluso alguna de ellas defiende la idea de la posibilidad de una evolución postbiológica en la que el cuerpo se funde con la máquina.

—RL-H: Yo estudié en Montreal con Arthur Kroker, que podría definirse como “el McLuhan actual”, aunque en mi opinión un poco más acelerado, más Baudrillard y más apocalíptico. Pero Kroker ve a la gente como ciborgs: parte de la idea de que las máquinas ya son humanas y de que los humanos ya son máquinas.

—LC: Yo me refería a Hans Moravec, en concreto a su libro *El hombre mecánico*⁴ en cuyo último capítulo habla de la posibilidad de esa evolución postbiológica.

—RL-H: Me interesan muchísimo estas discusiones porque a pesar de ser radicalmente posthumanista, me encuentro en la “sección moderada” de los radicales. Para mí es muy importante tener en cuenta a Moravec, Kroker, o Minsky y esta idea de que el humano ya no es el centro de la creación, algo muy obvio e importante como lección. Pero sin embargo, hay un vacío que me parece muy importante resaltar. Un vacío muy frío. Porque cuando ya no crees en el homúnculo, ni en Dios; cuando ya no crees en el humanismo, ni en el ser humano, ni en la estructura liberal para poder progresar... ¿qué nos queda?

Para mí es muy interesante pensar que todavía nos quedan muchas cosas que no tienen necesariamente que ver con lo religioso, ni tampoco con la idea renacentista del humanismo, ni tampoco con esta idea fría, calculadora, sistemática y materializada de Moravec y de Minsky. Me parece que sus visiones son demasiado apocalípticas y, sobre todo, demasiado frías porque yo sí creo que hay espacio para lo inconcluso, para la poesía, para la incertidumbre y para la complicidad. Creo que más allá de intentar describir el mundo con ecuaciones, existen unos márgenes de lo inconsciente, de lo anormal y de lo incierto que nos dan una cierta libertad. Y no veo esa libertad en Moravec, ni en Minsky, ni en Kroker. Para mí es fundamental la autonomía de poder decir “no” y el poder de las cosas ambiguas, esas cosas que tienen múltiples lecturas, que son plurales y que no están descritas por unas instrucciones como en el caso de estos autores. Para ellos, la descripción programática del individuo es algo tan indiscutible que les convierte en los nuevos “popes” de una especie de fundamentalismo tecnócrata que para mí no tiene sentido, quizás porque soy un romántico, o un utópico. Existe la poesía, el carnaval, la tragedia, el humor, la ironía, el sacrificio, una serie de cosas que las máquinas no computan. Porque si no, ¿Qué es lo que hay después del humanismo?

Lo programático, lo sistemático y todas estas pequeñas perversiones y transformaciones que nos dan una posibilidad de comunión no entendida de forma romántica, sino una comunión entendida como complicidad.

—LC: Me gustaría que definieras qué entiendes por telepresencia. He observado cómo en dos de tus proyec-

⁴ MORAVEC, Hans: *El hombre mecánico. El futuro de la robótica y la inteligencia humana*. Salvat, 1993. Título original: *Mind Children. The future of Robot, and Human Intelligence*. Harvard University Press, 1988. Traducido por Ana Mendoza.

tos realizados casi consecutivamente Re: Posición del miedo, Arquitectura relacional No. 3⁵ (1997) y Alzado Vectorial, Arquitectura relacional No. 4 (1999) abordan dos términos en principio antónimos (pero quizás no tan opuestos) como son la teleausencia y la telepresencia. Me preguntaba si esto es casual y si no es así ¿cuál es tu interés en esta relación de opuestos?

—RL-H: Para mí, lo más interesante es pensar en la cuestión de una identidad nómada. En una sociedad globalizada, cualquiera de los fenómenos económicos nos enlaza, no sólo al primer mundo, sino también al tercer mundo. Creo que estamos viviendo una especie de crisis de representación, puesto que ahora lo que nos permite tener una identidad, o pertenecer a una nacionalidad, o etnia, está en constante cuestionamiento, debido a este proceso globalizador que nos hace nómadas. Esto posibilita que las raíces que antes teníamos se conviertan en portátiles. Entonces la situación de una telepresencia o una teleoportación es casi una metáfora de la posibilidad de desencajar tus raíces y llevártelas contigo, es una cuestión de nomadismo globalizador. Quieras o no, no se trata de una opción sino de una realidad. No es algo de lo cual puedes estar exento. Incluso si vives en África y no tienes teléfono, ni Internet, tu realidad está totalmente relacionada y dependiente de esa realidad globalizadora que precisamente intensifica la riqueza de ciertos países en detrimento de otros. No porque carezcas de una conexión a la red o porque no tengas acceso a la tecnología significa que no estás viviendo en una cultura tecnológica. Yo creo que todos lo hacemos.

La telepresencia, desgraciadamente, se utiliza mucho para la *fosilización de la comunicación*. Es decir, cada vez que nosotros hablamos por teléfono hay una compañía telefónica, o una serie de intermediarios, que pretenden interponerse entre tú y yo para cobrarnos esa comunicación. Es muy perversa esa idea de los anuncios de telefonía, o de cualquier empresa de telecomunicaciones, que te promete estar más cerca de los que quieres, etc. Es como si nos estuvieran repitiendo una y otra vez que la comunicación está en crisis y que sólo ellos la pueden resolver mediante un pago mensual. Hay que refutar esta idea. La idea de la *teleausencia* se centra precisamente en la celebración del lugar *donde no estamos*. Había una camiseta buenísima durante la revolución de El Salvador -se vendía en EEUU- que decía "El Salvador, is really hot there", haciendo hincapié en esa idea del *hot* revolucionario, de que había una situación de violencia absoluta. Creo que, en el fondo, estas tecnologías que supuestamente nos conectan —y que sin duda lo hacen—, también marginan a la periferia. Es decir, que las estructuras de poder que ya están establecidas todavía se pueden conjuntar más y establecer aún más capas jerárquicas de explotación ¿Cómo es posible que exista esta paradoja? Por un lado, efectivamente, podemos estar en contacto con muchísima gente, pero por el otro, esas mismas tecnologías nos mantienen alejados de esas mismas personas. No creo que nadie lo pueda resolver, porque se trata de una paradoja del campo de la telepresencia.

En el caso de *Alzado Vectorial* sí uso la palabra *telepresencia* porque la Plaza de la ciudad de México es el lugar público en el mundo que tiene más protestas al año; hay un promedio de 1.000 protestas al año en el Zó-

⁵ Re: Posición del miedo, Arquitectura relacional No. 3 <http://rhizome.org/artbase/2398/fear/>

calo. Es decir, es un espacio contestatario, un espacio de rechazo, un espacio de resistencia y, sin embargo, es un espacio tan grande (mide 260mx240m) que cuando ves a 10.000 estudiantes, 5.000 taxistas o 4.000 farmacéuticos, son tan pequeños comparados con la enormidad del espacio —casi autoritario— que la protesta individual se queda totalmente sumergida en la escala urbana. Entonces, la idea era utilizar estas tecnologías de amplificación en el caso de los grandes cañones de luz —que también son tecnologías muy sospechosas porque se utilizaban para hacer seguimiento antiaéreo en las guerras (los nazis las utilizaban para celebrar la arquitectura de Albert Speer)— para reformular lo que significa la participación en el espacio público, para que cuando alguien participe en esta pieza, su participación sí sea un vehículo destinado a la transformación; que al final de ejercicio sientas que un espacio que hasta entonces resultaba bastante autoritario, simplemente por esta cuestión de escala que te decía, se haya personalizado. Cuando hablo de telepresencia la idea es amplificar la participación del usuario a tamaño urbano. Yo pretendo hacer lo contrario que en la arquitectura virtual donde los edificios son datos y se te pide que simules a través del casco o pantalla o lo que sea te metas. Quiero hacerlo telepresente a una escala que normalmente no es la permitida para una representación en espacio público. Son las dos utilidades: se puede hacer un uso más crítico y otro más utilitario de estas tecnologías porque permiten que alguien reactive este espacio a distancia y eso tiene un simbolismo muy interesante; sobre todo cuando la gente acepta el reto de personalizar ese espacio que normalmente no les pertenece.

Hay una palabra en inglés muy relacionada con la telepresencia que me gusta mucho, *alien*: el alienígena que no corresponde a un sitio y que decide desplazarse. El alienígena es el extranjero que trae sus cosas, pero también es alguien que no pertenece aunque no es algo necesariamente nuevo. Siempre hablo de lo alienígena contra lo nuevo, porque me molesta mucho el término de “nuevos medios”. Existen conexiones importantísimas con siglos de investigaciones tecnológicas que nosotros estamos ahora repitiendo. Y para mí es muy importante conectar con aquellos artistas que ya vienen de regreso con todo lo que nosotros estamos haciendo. Por lo tanto, los nuevos medios no me interesan, me interesan los *medios alienígenas* que no pertenecen, que desplazan un contenido y lo llevan a otro contexto.

—LC: *El público es muy importante en tus proyectos (aparece en cuestiones como la participación, la copresencia...) En muchos casos construyes interfaces específicos para tus obras que permiten a los participantes intervenir transformando espacios públicos, delegando así en ellos parte de la responsabilidad del hecho artístico ¿Responde esto a un interés en los procesos dinámicos y emergentes? Pienso en todo lo que está relacionado con la Inteligencia Artificial Emergente (ordenadores de procesamiento paralelo, la lógica borrosa, reacciones en cadena...).*

—RL-H: A nivel artístico es algo fundamental, porque una gran parte del arte interactivo es un arte demasiado causal; o sea, aprietas un botón, disparas y asesinas a una criatura virtual. Se trata de una estética de videojuego demasiado directa y que está muy influenciada por esta visión militar, bélica, o predatoria de la que hablábamos.

—LC: *En muchos casos cuando se habla interactividad, no existe tal interactividad. En realidad son sistemas cerrados. Creo que una de las aportaciones clave del net.art es poder intervenir realmente en una obra. Internet es un medio que favorece los procesos emergentes y creo que esas son las verdaderas obras específicas de este medio. Las otras son realizables en otros medios como en CD-Rom...*

—RL-H: Para hacer una obra que tenga éxito tiene que ser una obra cuyo desenlace no puedas predecir, si ya sabes lo que va a ocurrir, si ya sabes cómo lo va a utilizar la gente,... entonces no lo hagas. En mi opinión, tiene que ser un resultado sorprendente, y la sorpresa es precisamente algo que emerge; se trata de una serie de opciones que tú no preconcebiste. *Emergente* es aquello que logra sorprender al diseñador de la experiencia. La equivocación es un comportamiento que emerge distinto a la intención original y, en cierto sentido, para mí es algo que se disfruta, pero por otro lado también te hace un poco más humilde.

En la pieza *Re:Posición del miedo* fue la primera vez que utilizamos sombras gigantescas. El interfaz de sombras era como ver en un arsenal, en el arsenal de Graz cómo los turcos no invadieron Austria, pero en ese momento estaban los refugiados de la ex-Yugoslavia llegando a dicho país; cómo la peste bubónica llegó a Austria pero ahora es el Sida. Yo pensé las sombras como un interfaz que iba a tener mucho expresionismo, sobre la *otredad* y sobre el subconsciente. En el momento en que pusimos las sombras la gente empezó a jugar y fue muy divertido. Era algo muy plástico, muy performativo y al final se olvidaba del miedo. Por eso hice *Body Movies*⁶, porque responde a otra idea completamente distinta de esta interfaz; lo que yo pensaba que iba a ser algo oscuro y maniqueo se convirtió en algo mucho más juguetón.

Eso supuso una lección para mí: las piezas están fuera de mi control. Y en ese sentido el desenlace, o desenlaces, siempre van a emerger de los comportamientos que tenga la gente. Por eso me interesa mucho la lectura excéntrica del espacio público, la excentricidad es la salida de lo normativo y eso para mí es una especie de mensaje de libertad. Entra alguien con su silla de ruedas, se proyecta a 25 metros de altura y aplasta a todo el mundo. Y deriva mucho placer de este aplastamiento, pero eso no lo puedes diseñar: eso sucede porque emerge de las condiciones iniciales de un grupo de personas que se encuentran en un espacio público, y no lo puedes controlar. Eso me interesa mucho. Las piezas tienen que sorprender al diseñador, porque si no sorprenden es como una especie de mausoleo. Si lo que quieres es controlar los desenlaces, dedícate a otra cosa: sé ingeniero. Los ingenieros quieren controlar; los artistas quieren provocar el máximo número de desenlaces posibles.

—LC: *Aunque se trate de un proceso emergente antes has mencionado cómo la interfaz no es neutra. A través del diseño de la interfaz mediatiza y determinas la conducta del espectador, que deja de ser tal —concebido en el sentido tradicional como un espectador pasivo—. ¿Hasta qué punto piensas que la interfaz mediatiza y determina el resultado de una obra?*

⁶ Body Movies, Arquitectura relacional No. 6. <http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh/proyecto.html>

—RL-H: Muchísimo. Aunque digo que las plataformas escapan de mi control, eso no significa que las plataformas sean neutras. De hecho, sí hay una autoría. Sí hay una idiosincrasia que se proyecta sobre ese espacio. Tienes una serie de límites, una serie de condiciones o de instrucciones; es decir, tienes una interfaz, unos cañones de luz que puedes controlar a través de Internet y puedes elegir qué cañones vas a utilizar, si vas a controlar su intensidad, si vas a hacer retículas o no, o si vas a localizarlas en el espacio público... todo eso es la autoría. La autoría sí existe y la defiende. A través de la experimentación el artista genera un vocabulario propio para poder expresar sus propias pesadillas y obsesiones. Pero es bienvenido cuando la gente lo utiliza de forma diferente a la intención original. En el fondo, creo que en la mediatización está en el grado de particularidad de cada artista. Es en el interfaz donde al final desarrollas tu vocabulario de expresión, que puede ser identificado no sólo con un artista, sino incluso con movimientos. Incluso en un ámbito que se supone que es pequeño, como el net.art, hay cientos de tendencias y se pueden hacer ciertas clasificaciones: están los artistas que trabajan el ASCII, los que trabajan con redes descentralizadas, los que trabajan con el interfaz... Se pueden hacer ciertas generalizaciones que te hablan de las características de cada artista.

—LC: *¿Por qué en tus obras preservas para el público ese papel principal, ese lugar privilegiado?*

—RL-H: Yo no creo que mi obra pretenda decir que hay un punto de vista privilegiado. Por ejemplo, *Alzado Vectorial* es una malla de luz que está en constante transformación pero que no tiene un punto de vista privilegiado; no hay un miembro del público que la pueda ver en su totalidad; siempre ocupa tu campo periférico de visión y siempre lo ves de forma parcial. Eso es algo que hago intencionadamente en la pieza porque no quiero que la gente sienta una relación de arriba-abajo. Estas formas no puedes verlas a distancia, sino que te rodean, ocupan tu campo visual por completo y para mí de esto trata la inmersión. En las formas tradicionales de presentación de obras de arte sí se privilegia la visión de un usuario, pero a mí me interesa descentralizar la visión en el tejido urbano y para eso no se debe privilegiar una lectura, sino múltiples lecturas.

—LC: *Para terminar, he intentado definir tu trabajo con tres ingredientes que me parecen fundamentales, no sé si en todas, pero sí en casi todas tus obras: la tecnología (metáforas e interfaces tecnológicos); el público (importancia de la participación, la interactividad, la copresencia...); la arquitectura (el espacio, tus intervenciones en espacios públicos y, sobre todo, esa serie de arquitecturas relacionales que llevas realizando desde el año 1995) ¿Consideras que estos tres ingredientes definen toda tu obra?*

—RL-H: Me gusta mucho la palabra ingrediente puesto que eso no te limita sino que te permite hacer diferentes platos, depende de cómo los elaboras. Así es que como "ingredientes" sí, pero como palabras definitorias no, porque desde una vi-

sión militante y fundamentalista te das cuenta de que cualquiera de las tres forman parte de cualquier obra de arte.

Las Meninas de Velázquez, por ejemplo, es una obra que no te puedes imaginar sin el *público*: la Infanta que te mira, el autorretrato de Velázquez y el espectador que completa un círculo de visionado. Esta obra se cae a pedazos sin la participación del público. Marcel Duchamp decía “la mirada es la que hace la pintura” —“ce sont les regardeurs qui fon les tableaux”—, y yo creo que en todo arte el público es una parte absolutamente fundamental. La *tecnología* es inevitable. Me encantaría ver un festival de arte electrónico dedicado a la pintura. No sé si conoces el trabajo de Miltos Manetas⁷, un artista griego-americano que pinta totalmente influenciado por interfaces de net.art; o el ejemplo de *Exonemo*⁸, una pintura que reproducía la página inicial de Google. Eso me parece buenísimo. Pintar no significa que estés exento de esa cultura tecnológica que nos invade. Con la *arquitectura* sucede lo mismo. Cualquier obra existe en un espacio y ese espacio no es neutro; es un espacio de vigilancia, o un espacio museístico. Por eso creo que los tres ingredientes se ven en el trabajo de muchos. Pero *ingredientes* es una estupenda palabra; como en las medicinas se trata de los principios activos.

Madrid (estudio del artista), noviembre 2004

⁷ Miltos Manetas. <http://www.manetas.com/>

⁸ Exonemo. <http://www.exonemo.com/NP/indexE.html>