

Procesos de producción y difusión del media art

Análisis de la producción artística de Rafael Lozano-Hemmer¹

Microphones y Alpha Blend, Shadow Box 7.

El autor como productor

Estrategias, canales y modalidades de distribución de una producción artística

Marcela Merayo

¹ **Rafael Lozano-Hemmer** nació en la Ciudad de México en 1967. Se graduó con un B.Sc. de Física Química de la Universidad de Concordia en Montreal en 1989. Artista electrónico, realiza intervenciones interactivas en espacios públicos, normalmente usando nuevas tecnologías e interfaces hechos a medida. Utiliza robótica, proyecciones, sonido, conexiones a internet y celular, sensores y otros artilugios, sus instalaciones intentan crear "antimonumentos de agenciación alienígena". Su trabajo ha sido desarrollado para eventos como las celebraciones del Milenio en la Ciudad de México (1999), Capital Europea de la Cultura en Rotterdam (2001), Cumbre Mundial de las Ciudades en Lyon (2003), la apertura del Centro de Arte y Medios YCAM de Japón (2003) o la expansión de la Unión Europea en Dublín (2004). Su trabajo en escultura cinética, entornos interactivos, instalación y fotografía se ha mostrado en dos docenas de países de todo el mundo. En el festival Ars Electronica de Austria, su trabajo ha recibido el premio "Golden Nica", una distinción y dos menciones honoríficas. También ganó el premio de la academia británica BAFTA al Arte Interactivo en Londres, entre muchos otros. Ha impartido numerosas conferencias y talleres. Sus ensayos han aparecido en diversas publicaciones científicas y en otras de arte y nuevos medios. Ha participado en diversos comités y jurados internacionales y es representado por galerías de distintas ciudades. Vive entre Madrid, México y Canadá.

El sistema filosófico está regido por el racionalismo griego, la Poética de Aristóteles tiende a explicar de manera racional el fenómeno poético; su punto de partida es el de la técnica-arte, y es la técnica la que suele examinarse más fácilmente por la razón. Antigüamente se utilizaba un único término, en griego, el cual incluía lo que nosotros conocemos como técnica y arte de forma independiente. Analizándolo desde la modernidad, sabemos que al arte le corresponde una técnica, así como en la disciplina musical es importante conocer su escritura y lectura, más allá de la habilidad para ejecutar un instrumento. Tomar conocimiento de las reglas, herramientas, recetas, teorías y corrientes de pensamiento, es fundamental para disponer de una mayor cantidad de elementos a la hora de elaborar una obra plástica, visual y/o electrónica, sin un conjunto de técnicas sería imposible crear una obra poética. La técnica reproduce y el arte imita.

Umberto Eco se refiere a "las poéticas" como los programas de arte, utilizados por tal o cual artista. Más allá del análisis sistemático que podamos hacer de un producto artístico en particular (descripción, explicación e interpretación) y de su mensaje estético, nos interesa aquí destacar el estudio del procedimiento, es decir, las condiciones de producción de los proyectos artísticos para develar el dispositivo tecnológico y los códigos que constituyen la poética de cada artista.

Poiesis, significa poesía en griego, cuya fuerza está en el "hacer". La fisicalidad de la obra esta dada por el "aspecto de 'producción' o 'realización'".²

En esta ocasión me adentraré en el análisis de dos producciones de **Rafael Lozano-Hemmer**: *Microphones y Alpha Blend*, *Shadow Box 7*, ambas expuestas en el Hotel Catalonia Ramblas, en ocasión de la *Feria LOOP 2008*, en la ciudad de Barcelona, pero no sin antes profundizar en la poética de dicho artista.

Sabemos que la cultura es definida, también, como un sistema³ de comunicación o bien, un conjunto de sistemas. Nos interesa destacar la independencia de la intención de comunicar un sentido a través de un signo, de aquello que

² José Jiménez, *Teoría del arte*, "Capítulo 1. Arte es todo lo que los hombres llaman arte", Madrid, Tecnos/Alianza, 2003, pág.28-9

³ **sistema**. (Del gr. «sýstema», de «synístemi», reunir, formado con «syn-» e «hístemi». Masc.)

1. Conjunto "ordenado de normas y procedimientos con que funciona o se hace funcionar una cosa:

'Un sistema político [de educación]'. Conjunto organizado de cualquier clase de cosas que se manejan para algo: 'Un sistema de signos. Sistema de numeración [monetario]'.
2. («Emplear, Tener; Implantar»). «*Medio. Método. Procedimiento». Manera empleada para hacer cualquier cosa: 'Es un buen sistema para tener tranquilos a los niños'. Manera de estar dispuesto un mecanismo o utensilio: 'Es una marmita de un sistema nuevo'.

3. Conjunto de cosas que se mueven, actúan u obran *coordinadamente: 'El sistema solar'.
* (fisiología). Se aplica en vez de «aparato» a un conjunto de partes del organismo adscritas a una función a la que contribuyen distributivamente: 'Sistema arterial, capilar, circulatorio, linfático, nervioso, venoso'. * Conjunto de cosas *ordenadas entre sí de alguna manera: 'Un sistema de montañas [de canales de riego]'. (V. «red».)

4. Conjunto orgánico de principios e *ideas sobre una materia determinada: 'Un sistema filosófico.

El sistema de Aristóteles...'. (V. «doctrina, teoría».)
5. «Sistema cristalino» o «cristalográfico».

6. (u. como partitivo). *Procedimiento ordenado o sistematizado de hacer las cosas: 'Proceder con sistema'. *Diccionario de uso del español*, María Moliner, Novell Inc., Edición en Cd Rom, 1996.

expresamos aquí en relación al procedimiento usualmente utilizado con cierta finalidad. Dicho signo (icónico) puede no ser considerado una convención y funcionar como tal al margen y, crear así, una nueva significación; es por esto que las poéticas son consideradas sistemas abiertos, lo cual implica que en cualquier caso, el nuevo signo puede ser incorporado o codificado en un (otro) sistema. En la constitución de un sistema se recurre a significantes de tal o cual categoría, éstos establecen algún tipo de relación entre ellos. Lo mismo sucede con los significados, los cuales pueden ser tomados en conjunto y desglosarse en elementos conceptuales que forman otro sistema opuesto al anterior o bien se articula con aquél, correspondiéndose o no; todo esto indica que pueden estar estructurados de alguna manera o simplemente no lo están, ni estarán. Considero importante la distinción entre los sistemas racionales o lógicos como los de la ciencia y aquellos 'poéticos': ligados a lo emocional o a la subjetivación.

Al estudiar los sistemas de relaciones formales que se fundan entre sí dentro de un discurso estético, es posible observar que en muchas oportunidades, 'el sentido' de dicho discurso no está tanto en el contenido o en el mensaje estético si no, en el sistema. Un sistema o una multiplicidad, un conjunto superpuesto e imbricado que permita liberar el discurso para entrever como se sustenta. Este método de estudio frecuentemente utilizado en la crítica literaria se ha extrapolado al estudio del relato en distintas disciplinas: el cine, la historieta, etc. Muchos teóricos utilizan este análisis, también en las artes plásticas y visuales y por que no, electrónicas.

De más está enumerar la variedad de procedimientos artísticos desarrollados a lo largo de la historia del arte del siglo XX y XXI. Si bien no constituye el tema nuclear de este trabajo diré brevemente que en algunos artistas la conceptualización teórica previa al hacer es fundamental y en otros la experimentación espontánea es el punto de partida. Artistas locales e internacionales que parten de una cierta lógica constructiva influidos por el contexto en el que trabajan (social, político, económico o cultural). En otros casos el proceso es más simbólico, a veces hasta místico; unos trabajan el instante o acontecimiento; otros la estetización de sucesos de índole autobiográficos. La construcción de la obra desde lo apócrifo, lo fantástico. La ambigüedad del objeto, cuya apariencia se confunde entre lo útil y lo inútil; o bien, generando tensión entre la realidad y la ficción. Objetos utilitarios desfuncionalizados. La simulación es un procedimiento artístico usado por muchos artistas. El trabajo sobre la metáfora es vasto, encontramos allí, el trabajo en los bordes y su centralidad; aquellas obras autorreferenciales; y las que se valen de la cita y la apropiación.

Cada metodología de trabajo tiene una lógica particular y característica de ese artista, podrá parecerse a la de otros, a la de algunos de sus contemporáneos de cualquier lugar del mundo, pero simplemente por compartir ese '*zeitgeist*' o espíritu de la época.

Nuestro tema convocante es el proceso de obra, donde se evidencia el mecanismo de creación y producción en los proyectos de Lozano-Hemmer, mencionados.

En una entrevista que le hiciera Fernando Llanos⁴, en México, en ocasión de la exposición, “Alzado Vectorial”, en dicha ciudad, el artista comenta sobre sus inicios en la actividad teatral y su participación, como integrante de distintos grupos de artes visuales hasta que se independiza, lo cual le permitió desarrollar sus propias obsesiones sin tener que negociarlas con grupo alguno. Durante su proceso de capacitación en distintos softwares de programación, pudo arribar a la conclusión de que si bien es fundamental para un artista conocer las herramientas con las que trabaja, muchas veces debía contar con colaboradores en aquellos aspectos donde sus conocimientos, a nivel de programación, se veían limitados. Para poder desarrollar su trabajo con la máxima eficacia era necesario rodearse de personal idóneo.

Actualmente su equipo de trabajo esta integrado por un programador-ingeniero y un ingeniero-compositor, dependiendo de la envergadura o tipología del proyecto suele contratar colaboradores temporarios en las áreas que este lo requiera (fotógrafos, lingüistas, personal en general y fundamentalmente equipos de montaje, personas que se dedican a la producción de conciertos y mega eventos en las ciudades donde desarrollará el proyecto).

Define su manera de trabajar como “parasitaria”. Haciendo un desglose de la palabra ‘para-sitio’, en el que sitio equivale a *site*. Partiendo del análisis *in situ* de las condicionantes del lugar -haciendo lecturas excéntricas de ese contexto, apelando a los recuerdos ‘alienígenas’, es decir, aquellos que no pertenecen al lugar- y el tiempo restante lo dedica a la producción del proyecto. Durante aquel proceso de investigación aprende lo suficiente de ese lugar, de todos modos considera que sus proyectos no deberían etiquetarse como “*site specific*”, sino que los denomina “*relationship specific*”, si bien el proyecto no deja de ser específico para tal o cual lugar, el artista hace especial hincapié en lo relacional. Esa nueva relación temporal que emerge de dicha situación artificial, sería, de un modo más aproximado, la definición que mejor se adapta a esa terminología.

Segun Lozano-Hemmer, la tecnología digital ha hecho que regrese el aura a los trabajos artísticos, (siguiendo a Benjamin con su teoría de la pérdida de ésta a partir de la reproductibilidad mecánica de las obras de arte), pero ahora, con una cierta ‘venganza’. Para él, aquello que la tecnología digital enfatiza, a través de la interactividad, es la multiplicidad de lecturas, la idea de que una pieza de arte pueda ser creada por la participación del usuario o espectador. Un trabajo que no es hermético, que necesita ser expuesto para poder existir, esto es lo que debe entenderse como ‘venganza del aura’⁵, que mencionara. Piezas de arte que nos observan, nos escuchan, perciben nuestra presencia y esperan las inspiremos, no viceversa. Para este artista no es puramente casual que el arte postmoderno

⁴ Entrevista realizada por Fernando Llanos, publicada en “Curare Magazine”, No. 17, Mexico, 2003, <http://www.fllanos.com/entrevistas/lozano-hemmer.html>, visitado: 10/01/2010

⁵ Transcripción de una entrevista realizada por Jose Luis Barrios en teleconferencia con el artista, en la Sala de Arte Público Siquieros (SAPS), Mexico, el 20th de Abril de 2005, <http://www.lozano-hemmer.com/texts/downloadable/InterviewBarrios.doc>, visitado 10/01/2010.

enfanzara la presencia de la audiencia. Se vuelve prácticamente, imposible mantener un diálogo sin ser concientes de nuestro interlocutor. Agrega que actualmente las obras de arte se hayan en un constante devenir, no deberíamos decir que son definitivamente tal cosa, sino que están en un permanente cambio hacia... Se refiere también a la falta de monopolio que un artista puede tener sobre sus trabajos, respecto de su representación o interpretación, por otra parte, considera que sus trabajos tienen vida propia.

Desde el punto de vista nominativo, gran parte de su trabajo es conocido como “arquitectura relacional”, intervenciones a gran escala en espacios o edificios públicos utilizando nuevas interfaces tecnológicas. Durante siete años ha estado trabajando con ese tipo de dimensiones.

A partir de 2003 comenzó a desarrollar una serie que llama “subesculturas”: instalaciones de menor tamaño, generalmente formadas por uno o dos robots interconectados o bien, entidades virtuales; su funcionamiento es similar al desarrollado en las piezas comentadas anteriormente, es decir, no se aparta de su interés por encontrar en sus proyectos esa ‘copresencia’, la generación de entornos conectivos y la superposición de realidades en un mismo contexto. Puntualmente la diferencia estaría dada por la escala de estas producciones, un tamaño perfecto para montarlas en museos o galerías. Piezas portátiles atravesadas por los mismos conceptos de aquellas. En estas “subesculturas” es característico el uso de cámaras de vídeo vigilancia que observan a los observadores, archivando sus comportamientos donde la turbulencia o fenómenos similares generan procesos no lineales. A veces los resultados son patrones de interferencia, sustituciones que dejan un efecto residual, no solo impactando al observador sino desestabilizando su percepción. Dicho ‘residuo’ es la fuerza que tiene la pieza, es decir, tanto su poesía como su absurdo. Considera que sus “subesculturas” son sutilmente más personales, quizás porque se acerca bastante más a una investigación de los espacios psicológicos que a los urbanos. Su interés radica en la creación de procesos inesperados evidenciados en la reacción del público. Si bien puede aventurar algunos comportamientos, muchas veces su intención pasa por movilizar ciertos valores y crear algo disfuncional, un momento de resistencia, buscando ex profeso esas disrupciones. Público que pone el cuerpo, no como un mero espectador de un fenómeno científico, si no que se introduce en el discurso de la obra, interactúa con ella, luego, ya no podrá permanecer indiferente. Obras vividas que escapan a la fijación sobre las paredes. Desplazamientos de la mirada. Desvíos.

Microphones

Es una instalación interactiva creada a partir de unos micrófonos *Shure ‘vintage’* de 1939, distribuidos en el espacio de exposición y ubicados a diferentes alturas posibles. Cada uno de ellos ha sido modificado en su interior y reemplazada la

cabeza del mic por un altoparlante y un circuito conectado a un *'network'*, estos controles computarizados están ocultos.

Cuando el visitante a la exposición habla en el micrófono éste graba su voz e inmediatamente reproduce la grabación del participante anterior, como un eco del pasado. El efecto sorprende al participante, porque el sonido sale directamente del mic como una respuesta, es el recuerdo de algo que ha sido dicho.



Dependiendo de la verborrea del participante, esas grabaciones de canciones, saludos, reflexiones, etc. tienen diferente duración. Muchas veces reproducen a un mismo tiempo lo que acaba de grabar el participante y grabaciones anteriores seleccionadas aleatoriamente, tal vez de varios días atrás, (cada micrófono almacena 600,000 grabaciones).

Feedback: el participante se comprometa con su rol (antes y ahora), el resultado es una comunicación inconexa.

La interacción resulta imprevisible, la obra se construye en ese tiempo y lugar. Personalmente no recuerdo las grabaciones de aquel momento, durante la exposición en *LOOP 2008*, si la sorpresa de la experiencia.

Año de creación⁶

2008

Técnica

Micrófonos vintage modificados, computadoras y altavoces

Dimensiones

Altura variable, cada micrófono tiene una cabeza de 11x8x8 cm.

Alpha Blend, Shadow Box 7

Es la séptima pieza de la serie interactiva *Shadow Box*, que consiste en la instalación sobre una pared de un espacio expositivo de un *display* (un

⁶ Descripción y fotografía extraídas del *website* del artista, visitado el 10/01/2010
<http://www.lozano-hemmer.com/english/projects/microphones.htm>

visualizador digital) que tiene incorporado un sistema computarizado de seguimiento (cámara de vigilancia). La pieza muestra la presencia reveladora del visitante a la exposición y combina imágenes de personas que han estado observando este trabajo recientemente, ya sea cerca de la pantalla o en el área de alcance de la cámara.

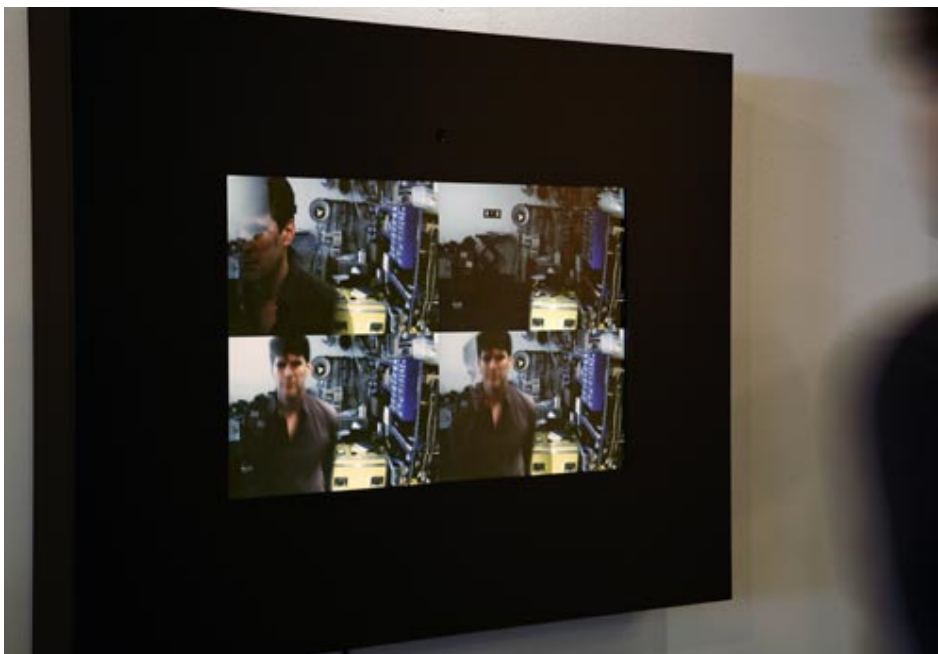
Un juego de forcejeo en la inversión de roles (títere-titiritero). Un retrato del pasado es animado por la presencia viva del observador, el movimiento de este se evidencia en la pantalla. Las imágenes del presente se mueven y las del pasado cohabitan ese espacio como detenidas en ese tiempo.

El mecanismo perceptual es similar al desarrollado por el artista en otras instalaciones de la misma serie.

La mitad del tiempo se muestra una imagen inmediatamente anterior del observador y la otra mitad del tiempo una imagen es seleccionada aleatoriamente del banco de imágenes grabadas a lo largo de 10 años en este mismo proyecto.

Participar en la instalación resulta interesante desde el punto de vista de la simultaneidad de las imágenes que se combinan en la pantalla unas en otras, dos, tres, cuatro, y tal vez más, entre los observadores que se acercan al *display* y los que se alejan minutos después, esos intervalos mínimos de tiempo quedan grabados y se suceden en un *continuum*. Esa combinación a veces opera como una disolución de una imagen en otra. Un fundido.

Resulta difícil predecir las imágenes que se reproducirán debido a la cantidad de *frames* resultantes de cada grabación y el componente aleatorio de selección de estas imágenes con las de archivo, además de las que sucederán inmediatamente después, producto del nuevo observador que se acerca a la obra y del anterior que empieza a 'desvanecerse' en la pantalla y en el espacio expositivo.



Año de creación⁷

2008

Técnica

Display interactivo de alta resolución con un sistema computarizado de vigilancia incorporado

Dimensiones

104.5 x 80 x 12 cm.

Para Lozano-Hemmer el tema de la **autoría** de sus plataformas estaría implícito en el diseño de la interfaz, las condiciones de utilización de esa interfaz, sus límites e instrucciones. Su trabajo como una plataforma con un autor definido, pero que a la vez, tiene tantos puntos de entrada como de salida, tangentes y espacios vacíos. En el sentido de que los trabajos artísticos tienden a ser eclécticos, lo cual significa una liberación en el arte, la libertad que reafirma su sentido. Es en la interfaz, donde desarrolla su vocabulario de expresión como artista, esto no quiere decir que solo pueda identificársele a él, ya que muchas veces son interfaces utilizados también por otros artistas o movimientos. La autoría en la creación de una obra no es lo único importante para él si no, la participación activa del público.

(...) la concepción de un encadenamiento dentro del cual las obras se deslicen unas en otras, representando al mismo tiempo un producto, una herramienta y un soporte. El productor no es más que un simple emisor para el siguiente productor, y todo artista se mueve en lo sucesivo dentro de una red de formas contiguas que se encastran hasta el infinito. El producto puede servir para hacer una obra, la obra puede volver a ser un objeto; se instaura una rotación determinada por el uso que se hace de las formas.⁸

Considero que esta cita de Bourriaud es bastante esclarecedora en cuanto a la actitud del autor como productor, tal y como mencionara Benjamin, otrora. Hoy por hoy el creador-artista-productor se mueve en un escenario 'tejido' por la interrelación de relatos que citan a otros relatos, los reinterpreta y vuelve a conectar aleatoriamente, además de las imágenes provenientes de diversas culturas, todos dialogan entre sí, se territorializan, así como también forman parte de ese tejido, aquellas líneas que se escapan, desterritorializándose. Como anunciara Roland Barthes a propósito de la muerte del autor, es el espacio de destino donde se inscribe esa red -tejido, rizoma- y no en el de origen.

(...) sabemos que para devolverle su porvenir a la escritura hay que darle la vuelta al mito: el nacimiento del lector se paga con la muerte del Autor.⁹

Nicolas Bourriaud agrega a la cita de Barthes la siguiente aseveración "(...) el lugar único donde converge esa multiplicidad de fuentes es el cerebro del lector-

⁷ Descripción y fotografía extraídas del website del artista, visitado el 10/01/2010,

<http://www.lozano-hemmer.com/english/projects/aphablend.htm>

⁸ Nicolas Bourriaud, *Post Producción*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2004, pág. 45

⁹ Barthes, Roland, "La muerte del autor", *El susurro del Lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1994.

posproductor”.¹⁰ Adhiero no solo a la cita de Barthes si no, también, a la afirmación de Bourriaud, ya que a mi entender, esta última completa la idea de aquél y, a su vez, actualiza la reflexión a nuestro contexto, a nuestra contemporaneidad, ya no sólo en lo que respecta a la producción artística de Lozano-Hemmer, sino a la de muchos artistas visuales y a la propia.

Si bien Lozano-Hemmer mantiene una línea de trabajo, rescata de cada uno de sus proyectos la libertad de poder experimentar y a la vez reinventarse como artista sin tener que seguir un plan previamente diseñado.

Se lo conoce como “el artista de los presupuestos”, ya que gran parte de su trabajo consiste en generar proyectos financiables y que se puedan llevar a cabo sin tener que transigir con determinadas empresas patrocinadores que intentan “producir” el proyecto haciendo, a la vez, marketing directo.

En la mencionada entrevista que le hiciera Fernando Llanos¹¹, cuenta que de diez proyectos que podrían hacer finalmente concretan dos nuevos al año, porque generalmente el desarrollo de las interfaces y el dispositivo tecnológico que constituye cada una de ellas implica un arduo trabajo en equipo y demanda mucho tiempo de dedicación. El rendimiento económico de ese par de producciones posibilita el mantenimiento de su estudio y colaboradores. Considera el arte electrónico como un acto performático, por lo cual cada vez que es convocado a participar en un festival o una exposición de sus instalaciones, cobra un “*fee*” por la representación de la obra durante los días del evento. Siguiendo la tradición de las artes escénicas, algunas de sus obras hacen sus ‘giras’ por distintas ciudades del mundo, de manera casi independiente. Es destacable esta concepción de su trabajo, de la que muchos artistas deberíamos aprender, simplemente poniéndola en practica al ser convocados a exposiciones, ferias y eventos, y no contentándose, simplemente, con la sola mención de la producción en el catálogo, si es que lo hay. A propósito del aspecto económico comenta también, que durante estos últimos años ha implementado una nueva modalidad que denomina: “la fosilización de la obra”, esto consiste en la venta de fotografías, documentos, souvenirs, camisetas, etc. lo cual genera recursos extras. Además, sumado al hecho de percibir las ayudas otorgadas por el Gobierno de Canadá, para el desarrollo de tecnologías y de cómo estas ayudas le permiten conseguir otras ayudas, tanto de empresas como de gobiernos de los países donde es convocado a exponer. Una parte importante del presupuesto cuenta con un aporte previo, con lo cual solo le resta solicitar un monto menor, ya sea a empresas o instituciones, que le permitirán completar la producción del proyecto. Por supuesto, sumado también, a becas y/o premios que ha ganado a lo largo de su trayectoria artística. Todo esto le permite poder vivir tranquilamente de su producción.

¹⁰ Bourriaud, Op. Cit.

¹¹ Entrevista realizada por Llanos, Op. Cit.