

EL ARTE DEL FUTURO

La revolución que vive el arte se acelera y amplía sus horizontes gracias a las nuevas tecnologías. Son tiempos de la creación digital en los que confluyen diversas expresiones como realidad virtual, instalaciones, *net.art* o inteligencia artificial con diferentes disciplinas. Una galaxia más activa para el público, que los españoles pueden disfrutar ahora a través de múltiples eventos. **Páginas 2 a 5**

ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

“El público es parte integrante de la obra”

R. Lozano-Hemmer

Nació en México, vive entre Montreal y Madrid, tiene nacionalidad española y su trayectoria es una de las más personales del arte digital. Se dio a conocer con proyectos interactivos a gran escala, capaces de transformar entornos urbanos y naturales mediante nuevas interfaces tecnológicas, accionadas por el público a través de Internet, como *Alzado Vectorial*, *Body Movies* y *Amodal Suspension*. Rafael Lozano-Hemmer también sabe trabajar con tecnología *low tech*, como demuestra *33 preguntas por minuto*, una instalación interactiva creada para la Bienal de La Habana, recientemente adquirida por el MOMA. Acaba de tener una exposición monográfica en Nueva York y representará a México en la próxima Bienal de Venecia. (www.lozano-hemmer.com).

PREGUNTA. ¿Cómo ve la evolución del arte digital a lo largo de la última década?

RESPUESTA. Lo interesante del arte digital es que ya no es noticia por serlo. Todo



El artista Rafael Lozano-Hemmer.

está ya bien normalizado, como debe estarlo para tener la libertad de madurar, reflexionar, cuestionar su propia existencia y desarrollar vocabularios más sofisticados. Comparado con la fotografía, el arte con medios electrónicos tardó relativamente poco en entrar en las colecciones de arte.

P. ¿Y el panorama español y latinoamericano?

R. ¡Mejorando! A pesar de que debería haber más apoyo a la producción independiente, veo una multitud de opciones que antes no existían. También me parece muy útil que investiguemos los precedentes de lo que hacemos, con el objeto de olvidarnos de que éstos son “nuevos” medios. El culto a la novedad es un interés colonial. Hoy estamos más interesados en ver cómo nuestra obra se relaciona con artistas como Lygia Clark y Hélio Oiticica en Bra-

sil, Julio LeParc en Argentina, Jesús Rafael Soto en Venezuela o los Estridentistas en México, entre otros.

P. ¿La sofisticación tecnológica convertirá el arte digital en un mero producto elitista?

R. El arte digital siempre fue elitista, ya que sus medios y lenguajes nunca han estado al alcance de cualquiera, incluso ahora que las tecnologías personales son más asequibles y el *software* es más sencillo de manejar y programar. Por otra parte, la popularidad del arte digital se relaciona con su conexión estética y conceptual con los videojuegos, con la posibilidad de que todos podamos ser creadores y no sólo consumidores de información, y con la idea de que el público es parte integrante de la obra. **R. B.**

OBRAS IMPRESCINDIBLES



'Alzado vectorial'.

Rafael Lozano-Hemmer (www.alzado.net). Proyecto interactivo y participativo que permite al público realizar esculturas de luz en el cielo moviendo cañones antiaéreos robotizados a través de Internet. Los participantes pueden ver en tiempo real el resultado. Se estrenó en Ciudad de México y ha estado en Vitoria, Lyon y Dublín.