

Participación y persecución

Por Cuauhtémoc Medina

Rafael Lozano Hemmer.

Galería OMR, Plaza Rio de Janeiro 54,
Col. Roma. Hasta enero 2005.

POR REGLA GENERAL, EL ARTE CONTEMPORÁNEO HA CONCEBIDO la interactividad como una búsqueda utópica. Este es un rasgo que asocia proyectos tan diversos como el empeño de reconciliar sujeto y objeto de los neoconcretistas brasileños, las acciones y juegos de Fluxus y, más recientemente, la estética relacional de "momentos de sociabilidad" de Nicolas Bourriaud. El objeto debía dejar de ser un ser distante e intocable, para en cambio ofrecer al público la apreciación de su propia actividad.

Hasta hace poco, la producción de Rafael Lozano-Hemmer tenía como uno de sus ejes la búsqueda y celebración de la interactividad del espectador. En gran medida, el trabajo del artista mexicano nacido en 1967, y radicado en Canadá, ha consistido en la invención de complejos dispositivos técnicos que ocupan el espacio urbano con proyecciones de video, reflectores de luz o transmisiones, pero que en lugar de sólo ofrecer un espectáculo otorgan al público una variedad de medios de intervención que transforman el despliegue tecnológico en una modalidad de comunicación.

Así, su *Alzado vectorial* (1999) permitía a usuarios del internet diseñar el despliegue escultórico de los haces de potentes reflectores por encima de la plaza del Zócalo; en tanto *Frecuencia y volumen* (2003), que presentó el Labo-

Dados esos antecedentes, es por demás sintomático que buena parte de las obras que Lozano exhibe ahora refieren a un campo distinto de la "interactividad": la forma en que el aparato técnico ha creado toda una gama de tecnologías destinadas a detectar la presencia del observador y, en su caso, generar una intervención automatizada. Se trata de dispositivos que sugieren un horizonte tecnológico que el cineasta y teórico Harum Farocki ha designado como la "Máquina Ojo": mecanismos de percepción automática, que nos reducen a objetos de una creciente administración.

El efecto general de estos cinturones cuidadosamente suspendidos a nivel corporal, y que pueden llegar a ser hasta 50, es el de una cuadrilla de vigilantes invisibles, seres inmateriales como los vigilantes de la película *Matrix*, cuya misma falta de cuerpo potencia su dominio físico sobre nuestro comportamiento.

El dispositivo cibernético se exhibe a un lado de la obra, para revelar la operación de su interfase: los cinturones son activados por un mecanismo de reconocimiento de figuras capaz de analizar nuestra imagen captada por una cámara a fin de detectar nuestros bordes y centros vitales. El carácter mortífero de esta percepción artificial salta a la vista. De hecho, éste es un dispositivo de visión nocturna muy similar al que usan las patrullas de la frontera mexico-americana.

Lo paradójico de este circuito es que, activado por nuestra presencia, puede provocar lo mismo terror que alimentar el narcisismo. La idea es reforzada con la exhibición de una obra previa de Lozano que incluye principios similares, *Tensión superficial* (1991-3), donde un gran ojo en un monitor plano en la pared se mueve para seguir nuestro movimiento frente a él. Otras obras en la mues-

tra son juegos con medios de vigilancia. *Basado en hechos reales* (2004) documenta una serie de acciones frente a cámaras de circuito cerrado en la Ciudad de México.

Lozano también ha desplazado su interés por la interacción del espectador y la obra por una reflexión sobre la emulación matemática y cibernética de sistemas complejos. Por irónico que parezca en principio, dados sus componentes, *Caguamas sinápticas* (2004) es una meditación sobre la operación del pensamiento. La instalación es a primera vista una versión elaborada de un "juego de botella" múltiple: una mesa cuadrada y verde, como de cantina, sobre la que 30 botellas vacías de cerveza acomodadas en una cuadrícula danzan girando en diversas direcciones, activadas por un mecanismo robótico.

Cada cierto tiempo este juego autónomo se detiene, para alinear las botellas un tanto militarmente en una sola dirección. Es posible que el espectador sienta, como



"Standards y doble standards (Subcultura 3) (2004)", instalación robótica con 10 cinturones suspendidos, sistema de vigilancia computarizada y algoritmos de contagio.

yo, tras observarla un tiempo, que el reacomodo de estas botellas encierra un código predeterminado.

No es así: sus desplazamientos están determinados por un algoritmo de automatismo celular, similar al principio aleatorio que determina la selección de neuronas que hacen sinapsis en nuestro cerebro y la ruta que sigue la información en el internet. Salvo por la orden regular de realinear las botellas para reiniciar el sistema, esta mesa es una visualización de la operación de un sistema combinatorio impredecible, si bien como "escultura" la obra sugiera la intensidad de esas conversaciones de borrachos en que se usa la mesa como un diagrama.

Comentarios: cmedin@yahoo.com