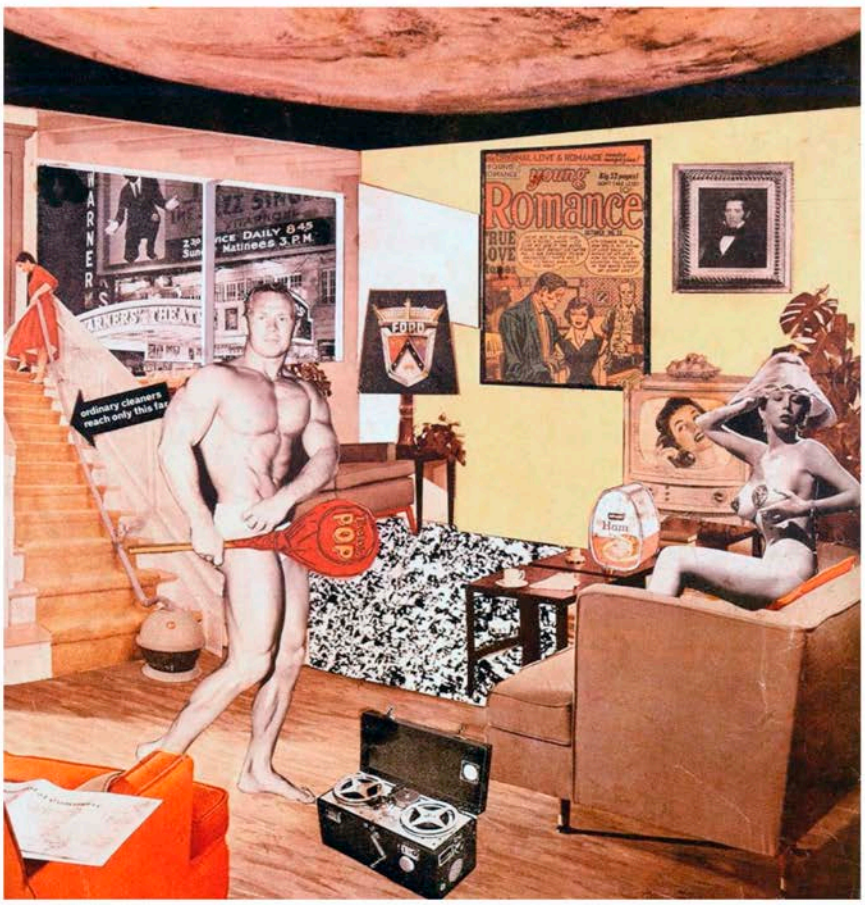
CLTRACLCTVA

Tecnología que asombra: Las instalaciones de Rafael Lozano – Hemmer

Por Pilar Turu abril 3, 2015

Hace ya unas décadas, que el arte comenzó a nutrirse de los beneficios de la tecnología; artistas como Richard Hamilton (1922), editó su obra pop *Just What Makes Today´s Homes So Different?* (1956) con el sistema ***Quantel Paintbox***, que le permitió utilizar escáneres y fotografías digitales. Así, poco a poco, ciertas imágenes del arte dieron la bienvenida a las nuevas tecnologías y se complementaron con ellas.



Just What Makes Today´s Homes So Different? (1956)

La tecnología, además, permitió crear imágenes más fantasiosas y surreales, generando nuevas posibilidades narrativas. De cierto modo, se creó un arte "mágico", pues permitía desde la inclusión de elementos inexistentes a las fotografías, a transformaciones del espacio, de los colores, de las texturas, etc. El arte digital fue evolucionando, y de ser utilizado sólo en fotografías o dentro de computadoras, se trasladó también al espacio público, dando la

"Tecnología que asombra: Las instalaciones de Rafael Lozano-Hemmer." *Cultura Colectiva.* N.p., 3 Apr. 2015. Web. 8 Apr. 2015. (español)
http://culturacolectiva.com/tecnologia-que-asombra-las-instalaciones-de-rafael-lozano-hemmer/

posibilidad al espectador de interactuar.

Quizás algunos sean escépticos antes las propuestas del arte contemporáneo; entre "¡No lo entiendo!" y "¿De verdad esto es arte?", muchas veces, todo el arte que se sale de la categoría de lo clásico o de lo reconocible, cuesta trabajo. Sin embargo, últimamente han surgido ciertas propuestas que han hecho del arte no sólo algo sublime, sino que además inclusivo. El arte digital o tecnológico, irónicamente, a permitido que los espectadores se involucren no sólo con el arte, sino entre ellos. Por ejemplo, la obra del artista mexicano Rafael Lozano – Hemmer (1967), mejor conocido por sus intervenciones interactivas en espacios públicos y a gran escala que transforman el espacio urbano. Sus instalaciones, como dice el artista[1], son temporales por la naturaleza efímera de la tecnología, y "*antimonumento*", pues a pesar de ser trabajos generalmente monumentales, su naturaleza es perecedera.

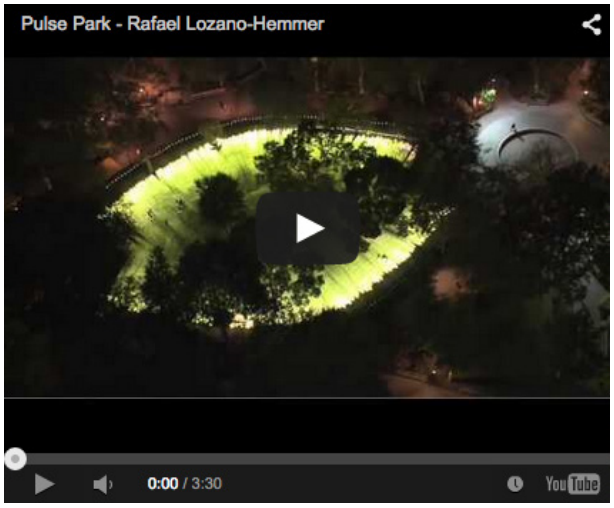
Por ejemplo, la instalación a continuación, llamada "Body Movies", del año 2001, hace de la tecnología algo espectacular; es una obra que invita a ser vivida, penetrada, jugada. La curiosidad que despertó en el público y la "magia" que desprende, hizo que miles de personas se acercasen a vivir la experiencia.

"Body Movies":

"Tecnología que asombra: Las instalaciones de Rafael Lozano-Hemmer." *Cultura Colectiva.* N.p., 3 Apr. 2015. Web. 8 Apr. 2015. (español)
http://culturacolectiva.com/tecnologia-que-asombra-las-instalaciones-de-rafael-lozano-hemmer/

En sus obras una constante es el juego entre el cuerpo/cuerpos y el espacio. El espacio es el mundo, pues sus obras se van trasladando de un lugar a otro, y los cuerpos de los espectadores activos que generalmente intervienen su obra y son parte de ella y de su funcionamiento, narrativa y esencia. Es a partir de que los cuerpos empiezan a interactuar con las obras que estas adquieren sentido.

"Pulse Park"



Su arte, además, es simulacro. Cómo si de un truco de magia se tratase, llegan a ser tan espectaculares sus propuestas con tecnología de punta, que logra asombrar al público.

"Pulse Room"

***

Referencia:

[1] Stern, Nathaniel. *Art and Embodiment: The Implicit Body as performance*. Gylphi Limited: Great Britain, 2013, p.180