

## Relational Architecture: the work of Rafael Lozano-Hemmer

Timothy Druckrey

The wild speculations about immersive cinematic experiences unfolding in multi-layered hype(r)-narratives have largely proved futile. Predicated in the elusive symptoms of the 'cinema of attractions' and the flawed subjectifications of programmed variables, most of the attempts have succumbed to excessive forms of ornamented spectacle with filmed sequences, often bombastic visual effects, and the abandonment of the audience except as a mass 'chorus' of passive viewers. Indeed while the designing of the kind of super-cinema has grown in scale, it has largely lost sight of its potential not as an enormous, nearly anonymous, mass event, but rather as one that can perform as an interface, one in which feedback and individual agency create a kind of anti-spectacle.

In Relational Architecture, the interface is more than just a portal into an illusion; it stands against illusion in favour of developing a unique relationship with a distributed public without losing sight of either identity, locality, or with the delicate meanings of interactivity. To do this under the rubric of architecture is neither ironic nor paradoxical. To transpose interior and exterior space, to reclaim the public square as a site of public discourse, of the social imaginary, of the 'projection' of the public will, is an act at once defiant and compelling. To 'write' into the surfaces of the sky, onto the exterior walls of buildings that stand as a repository of cultural history, to 'write' the body into the 'social text' of the physical world, suggests collisions of meaning that, on the one hand, embeds this work in specific histories,

and, on the other, extends from the passive confrontation of space into that of time (both historical and experiential).

In this sense, Relational Architecture is neither attempting to 'build' consensus or to conjure up post-cinema. It is an evocation of the kind of social space in which active participation is not a by-product, but the driving force in the creation of dynamic agora in which every position is established in an open system that ruptures hierarchies and dismantles the notion that the public is an undifferentiated mass, the media not the harbinger of a utopian global village, interactivity not the opiate of shoppers.

## Архитектура отношений: работа Рафаэля Лозано-Хеммера

Тимоти Дракрей

Чрезмерные спекуляции об опытах кинематографического погружения, разворачивающиеся в многослойных модных гипер-повествованиях, по большей части, оказались несостоятельными. Заявленные в слабо выраженных симптомах «кино аттракционов» и в неудачных субъективациях запрограммированных вариаций, большинство этих попыток уступили место избыточным формам орнаментированного спектакля в виде последовательности эпизодов с часто ошеломляющими визуальными эффектами, с отказом от аудитории, исключая только ее принятие в качестве массового « хора » пассивных зрителей. По мере того как производство такого супер-кино росло в своих масштабах, оно стало почти анонимным

массовым событием и потеряло из виду свой потенциал явления, способного стать интерфейсом, где обратная связь и индивидуальное участие создают, своего рода, анти-спектакль.

В Архитектуре отношений интерфейс - не только портал в иллюзию; он противостоит иллюзии в пользу развития уникальных отношений с рассредоточенной публикой, не упуская из внимания ни идентичность, ни локальность, ни тонкие грани интерактивности. Сделать это под вывеской архитектуры - не ирония и не парадокс. Поменять местами внутреннее и внешнее пространство, провозгласить публичную площадь местом публичного дискурса, коллективного воображаемого, « проекции » публичной воли - акт

одновременно дерзкий и убедительный. « Писать » на поверхности неба, на внешних стенах зданий, которые стоят как хранилища истории культуры, « вписать » тело в « социальный текст » физического мира означает предложить столкновения значений, которые, с одной стороны, вписывают эту работу в особого рода истории, а с другой, превращают пассивное противостояние пространства в противостояние времени (исторического и экспериментального).

В этом смысле Архитектура отношений не пытается « построить » консенсус или напомнить о пост-кино. Она вызывает к жизни социальное пространство, где активное участие является не побочным продуктом, а движущей силой создания

---

In carefully balancing often vast spaces with individual actions, the works that have been developed by Lozano-Hemmer conspire to reverse-engineer the looming, phantasmatic, or cultish extravaganzas whose effects were created to overwhelm the senses, to evoke false unity, or to provide a backdrop for mob rallies. Instead, Relational Architecture relinquishes the crowd in favour of the assembly. It simultaneously integrates the use of the net as more than a delocalised enclave and reconsiders it as an arena for communication rather than distribution.

Indeed, even the now vast literature on the so-called 'architecture' of cyberspace invokes immateriality, event-scenes, information atmospheres, trans-localities, forms of transitional or experiential 'space', and what

might be called 'haptic' rather than merely 'optic' perspectives. Relational Architecture reminds us that our social spaces are never neutral, that they are inhabited by memories of all sorts, that ephemerality is not inconsequential. It is also an architecture that will, in Virilio's wonderful phrase, "take place."

*Timothy Druckrey is an independent curator and writer concerned with issues of media history, representation and technology, he teaches at New York University.*

*Rafael Lozano-Hemmer is an electronic artist, develops large-scale interactive installations in public space, usually deploying new technologies and custom-made physical interfaces.*

---

динамичной агоры, где каждая из позиций является частью открытой системы, подрывающей любые иерархии и опровергающей суждения о том, что публика - это недифференцированная масса; медиа - не предвестник утопии глобальной деревни, а интерактивность - не опиум для потребителя.

Путем сбалансированного соединения зачастую огромных пространств и индивидуальных акций, работы Рафаэля Лозано-Хеммера способствуют деконструкции запутанных, фантазматических или культовых маскарадов, чьи эффекты были созданы для эмоционального воздействия, возбуждения чувства ложной общности или для создания фона для массовых

сборищ. Архитектура отношений отмечает сборище в пользу собрания. Она одновременно интегрирует идею использования сети шире, чем только в качестве делокализованного анклава, и рассматривает ее как арену коммуникации, а не дистрибуции.

Действительно, сейчас даже обширная литература по так называемой «архитектуре» киберпространства призывает к нематериальности, созданию событий-сцен, информационных атмосфер, транслочальности, переходного или опытного «пространства», и того, что можно назвать скорее «хаптической» (т.е. одновременно осязательной и оптической - прим. перев.), чем просто «оптической» перспективой. Архитектура отношений

напоминает нам о том, что наши социальные пространства не бывают нейтральными, что они наполнены разного рода воспоминаниями, что эфемерность не обходится без последствий. Это также архитектура, которая будет, как метко сказал Вирилио, «иметь место».

*Тимоти Дракри - независимый куратор и теоретик, в своей работе сосредоточен на вопросах истории медиа, репрезентации и технологий.*

*Рафаэль Лозано-Хеммер - медиахудожник, создает масштабные интерактивные инсталляции в публичных пространствах, обычно используя новые технологии и специально разработанные физические интерфейсы.*

Rafael Lozano-Hemmer "Re-Positioning Fear, Graz 1997."  
Рфаэль Лозано-Хеммер «Ре-Позиционирование страха», Грац 1999.

Rafael Lozano-Hemmer "1000 Platitudes", Liez 2003.  
Рфаэль Лозано-Хеммер «1000 банальных утверждений», Льеж 2002.



