

International  
Journal of  
**Human  
Sciences  
Research**

**PERFORMATIVIDADES  
DIGITALES: RAFAEL  
LOZANO-HEMMER**

---

*Toni Simó Mulet*

<https://orcid.org/0000-0002-0917-9938>

All content in this magazine is licensed under a Creative Commons Attribution License. Attribution-Non-Commercial-Non-Derivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).



**Resumen:** En la extensa obra de Rafael Lozano-Hemmer confluyen tres conceptos que serán analizados en este texto. Por un lado, la utilización de la tecnología como herramienta artística conlleva una reconceptualización de esta. La obra de Lozano-Hemmer indaga la resistencia y la incertidumbre en las zonas de indeterminación que provoca la subversión poética del uso de las tecnologías biométricas. Un segundo aspecto destacable en su obra es la performatividad, la interacción (relacional) del espectador con su obra. Lo performativo de sus piezas artísticas son claves para entender como se forma y se encarna la obra relacional y afectiva con los espectadores. El tercer aspecto que trataremos en el texto será la arquitectura y el espacio público, contextos en los que el artista desarrolla su serie llamada "Arquitecturas relacionales". Así pues, a través de estos tres conceptos analizaremos obras como *Body Movies* (2002) *Under Scan* (2008), con las que se pretende crear experiencias sociales. Finalmente, las obras de arte de Rafael Lozano-Hemmer crean una serie de relaciones espacio-temporales e interacciones entre participantes y el entorno espacial y arquitectónico, que nos interesa destacar aquí.

**Palabras clave:** Performatividad, espacialidad, tecnología, Rafael Lozano-Hemmer, arte contemporáneo.

## INTRODUCCIÓN

Rafael Lozano-Hemmer trabaja con conceptos como la "Arquitectura Relacional", el teatro tecnológico y la performance artística. Sus espectáculos urbanos a gran escala son algo entre una videoinstalación, una escultura cinética y una pieza participativa. Otro de los aspectos de su trabajo es la vigilancia, presencia/ausencia, percepción/engaño o problemas de portabilidad y preservación;

que acentúan nuestra constante interacción con la tecnología.

En sus instalaciones interactivas teatrales en espacios públicos, suele desplegar nuevas tecnologías y interfaces físicas a medida. Utilizando la robótica, proyecciones, sonidos, enlaces a internet y móviles, sensores y otros dispositivos, estas instalaciones, buscan interrumpir la condición urbana cada vez más homogeneizada, proporcionando plataformas críticas para la participación.

## SUBVERSIÓN POÉTICA Y POLÍTICA: LAS TECNOLOGÍAS BIOMÉTRICAS

Su obra se basa en la utilización de las tecnologías biométricas. La tecnología biométrica consiste en unos programas algorítmicos que sirven de base para el reconocimiento de personas. En el desarrollo de las tecnologías de seguridad, la industria siempre va por delante de las proposiciones artísticas, es por esto por lo que como explica Lozano-Hemmer: "las mismas estrategias tecnológicas utilizadas suponen siempre un grado de retraso en ese presente basado en la acción del registro" (Lozano-Hemmer, 2015:15).

Es decir, la tecnología utilizada ya es sólo registro, superado por la manera como se controla y genera el espacio público. De esta manera, para Lozano-Hemmer la pieza de instalación interactiva se produce no en la previsión el conocimiento y éxito tecnológico, sino en el error que estas tecnologías producen en su funcionamiento: "en las zonas de indeterminación que produce, es decir, en la posibilidad de probarle a la máquina su error" (Lozano-Hemmer, 2015:15).

La tecnología biométrica de la seguridad y la video-vigilancia como lecturas de iris, escaneado de huellas, reconocimientos faciales para detectar sospechosos, etc. tienen un grado de error muy elevado. Las

máquinas pre-programadas son incapaces de reconocer aquello que escapa a los patrones preestablecidos de manera general, no registran las diferencias culturales, sociales o raciales de los escaneados. En este sentido, las propuestas de Lozano-Hemmer insisten en esta brecha que se abre, entre el uso de las tecnologías biométricas y su incapacidad para atrapar y codificar el cuerpo humano.

Es el espectador quien condiciona la respuesta resultante y la interpretación de esa misma interacción. En las instalaciones de Lozano-Hemmer el automatismo de la tecnología biométrica se vuelve aleatorio, para un que se produzca un encuentro entre el espectador y la máquina. Ejemplo de esto es la obra *Level of confidence* (2015) basado en la desaparición forzada de cuarenta y tres estudiantes de Ayotzinapa en México en 2014. Utilizando el sistema de reconocimiento facial, la instalación busca coincidencias biométricas de las caras y rasgos parecidos a los desaparecidos en los espectadores de manera indefinida. Después de seleccionar las caras, la instalación determina el grado de probabilidad de haber encontrado la persona exacta a las fotografías de los estudiantes.

En este sentido, Lozano-Hemmer transforma el sistema de vigilancia en otra cosa, y de forma poética y subversiva desarma el sistema tecnológico de reconocimiento facial. La obra de Lozano-Hemmer se posiciona como una resistencia al sistema de vigilancia y seguridad encarnado por la tecnología biométrica. Y de alguna manera examina las zonas intermedias, la incertidumbre y la indeterminación que acontece en “la subversión poética del uso de las tecnologías biométricas”. Para Lozano-Hemmer se trata de una posición que se convierte en una “subversión política” (Lozano-Hemmer, 2015:63).

La “subversión política” se nos aparece en la obra de Lozano-Hemmer cuando

en sus instalaciones vemos la utilización descontextualizada de los sistemas tecnológicos de clasificación, comparación, selección, etc. Ejerciendo así, un control sobre el sujeto que se convierte en una obsesión por la transparencia y el almacenamiento de datos escalares.



Figura 1. Rafael Lozano-Hemmer. *Body Movies*. Ars Electronica Festival, Linz, Austria, 2002. (Fuente: <http://www.lozano-hemmer.com>).

### **PERFORMATIVIDAD AFECTIVA: LA INTERACCIÓN DEL ESPECTADOR CON LA OBRA**

En la obra de Lozano-Hemmer se produce también un encuentro inevitable con la performatividad. En sus instalaciones interactivas lo performativo forma parte intrínseca de la obra, para que se realice de manera temporal el encuentro entre el espectador y la obra. La interactividad, el proceso, la lectura, la interpretación de manera física y participativa del espectador es necesario para entender las propuestas que plantea el artista. como él mismo afirma “En mi trabajo, la obra de arte observa al público, hay un cierto tipo de vigilancia del público, que prepara el terreno para el potencial de la performance” (Ponzini, 2007:1).

Aunque las obras de Lozano-Hemmer en su conjunto tengan fuerza visual, él mismo afirma que sus trabajos se desarrollan en

consonancia con la performance más que con las artes visuales. En muchas instalaciones del artista tanto en el espacio público como en las galerías “el público realiza la pieza” con su co-presencia e interpenetración. Sus trabajos están inspirados por la performance seminal de Marina Abramovic y Ulay, en la cual no respiraban otro aire más que el de sus exhalaciones, pasándolo de boca a boca. Como él mismo señala:

En muchas de mis instalaciones, uno entra en el cuerpo o los pensamientos de alguien más por medio de sombras, telepresencia, video proyecciones, rayos de luz y así sucesivamente. Del mismo modo (...) el aire en tu cuerpo termina en el interior del cuerpo de otra persona y viceversa. (Lozano-Hemmer, 2015:86).

En los trabajos realizados en la serie “Arquitecturas Relacionales” el artista focaliza su atención en la ciudad y el espacio público, en las relaciones simbólicas con el poder y el cuerpo social que significan estos espacios. Esto se produce por ejemplo en obras como *Airborne Projection* (2013), *Diplaced Emperors* (1997), *Open Air* (2012). En estas obras de la serie hay una enfatización en la interacción entre el cuerpo y el espacio, donde entran en juego la expresividad del público y su relación con los lugares públicos connotados. En estas, donde hay una relación entre performance y espacio público se reproduce una suerte de “carnaval colectivo” de carácter masivo. Lozano-Hemmer plantea de manera diferente esta “performance colectiva” y huyendo del término “colectivo” prefiere definir la performance como una realización de “la idea de lo conectivo, una palabra mucho menos problemática porque junta realidades, sin un planteamiento programado con antelación (...)” (Lozano-Hemmer, 2007:136).

Lozano-Hemmer define lo conectivo en términos de encuentros furtivos y espontáneos entre espectadores: “como las tangentes que nos sacan de lo colectivo” (Lozano-Hemmer

2007:136). La performance pues, se realiza en base a esa conectividad que Lozano-Hemmer se atribuye a partir del concepto de la “inteligencia conectiva” de Derrick de Kerckhove (Lozano-Hemmer, 2007:136).

La performance pues, se realiza en base a esa conectividad que Lozano-Hemmer se atribuye a partir del concepto de la “inteligencia conectiva” de Derrick de Kerckhove (Lozano-Hemmer, 2007:136). Sus instalaciones en el espacio público teatralizan las conectividades que se producen entre los espectadores y la obra, que genera comportamientos que coexisten a partir de realidades y planos de existencia distanciados. Esta realización “in situ” de manera espontánea y sin una idea preestablecida es lo que le interesa destacar al artista en lo participativo de sus obras.

El término “relacional” de su serie “Arquitecturas Relacionales” fue un neologismo del artista que surge a partir de estudios neurológicos de Maturana y Varela; así como también a partir de los “objetos relacionales” de los artistas Lygia Clark y Helio Oiticica. Lo relacional se opone a lo virtual, pero ambos hacen referencia a la desmaterialización del entorno real, lo relacional alude a la ocultación y a la disimulación de la experiencia en el espacio público. Lo relacional trata sobre las posibilidades de interacción entre los espectadores, sobre las relaciones que se establecen entre el espectador y el espacio público, mediante la proposición tecnológica de la obra, y por tanto se refiere a lo performático.

Las obras de Lozano-Hemmer emulan los sistemas de control y vigilancia del usuario. Se debaten entre una mirada escópica de control y una emancipación del espectador en su decisión de cómo interactuar con la obra, en las trazas que deja el espectador que construyen y alientan la significación de la pieza. Los temas tratados en sus obras como la vigilancia del sujeto, el reconocimiento facial,

la puesta en relación de identidades dispares nos remiten al acto performativo como elemento esencial y de reflexión. Como así lo plantea en la utilización de la luz y la sombra en sus trabajos *Body Movies* (2001) o *Under Scan* (2005).

Simbólicamente Lozano-Hemmer utiliza un juego de sombras en la participación del espectador resaltando lo visible e invisible del “sistema-máquina” de las tecnologías del videocontrol y vigilancia. El interfaz se disuelve para dar paso a una conectividad entre interactuantes humanos y técnicos. Como señala Ulrik Ekman hablando de la obra de Lozano-Hemmer: “Los juegos de sombras permiten aproximaciones intuitivas a situaciones y eventos de realidad mixta caracterizados por interacciones multimodales encarnadas que atraviesan la visión, el háptica, los gestos propioceptivos y sensorimotors, así como los movimientos afectivos” (Ekman, 2012).

Una de las claves para entender el funcionamiento de manera exitosa de sus intervenciones masivas en el espacio público es precisamente la participación masiva. Sus intervenciones no son dirigidas y ordenadas jerárquicamente, sino que son promovidas horizontalmente y de manera descentralizada utilizando internet para actuar en un proyecto a gran escala. De manera horizontal y “democrática” los espectadores participan en sus obras utilizando lo afectivo como vínculo, en la confluencia del espacio urbano, como así lo señala Scott McQuire hablando de la pieza *Body Movies* (2001):

En lugar de adherirse a la meta cibernética de la velocidad y la transparencia de la información, la tecnología de los medios de comunicación en *Body Movies* se convierte en la base de una experiencia afectiva capaz de sostener interacciones públicas reflexivas (2008, p. 154).

## **ARQUITECTURAS RELACIONALES: CUESTIONAMIENTO DEL ESPACIO PÚBLICO Y LA ARQUITECTURA**

Las performatividades espaciales, tecnológicas y arquitectónicas son parte de las estrategias que utiliza el artista en la serie “Arquitecturas Relacionales”. En éstas se cuestionan los sistemas de control y vigilancia, pero también se abordan una serie de debates que implican los contextos espaciales, arquitectónicos en la ciudad y el entorno urbano. La significación política de los espacios y las arquitecturas en las ciudades globalizadas en la actualidad, son representados en los trabajos de Lozano-Hemmer en el hecho de la participación abierta al público que deambula por la ciudad. Y es una de las claves también de la producción artística en el arte contemporáneo, como lo afirma el mismo artista: “No es una coincidencia que nuestra época posmoderna y el arte que se produce en ella estén basados en el énfasis con el público” (Lozano-Hemmer, 2007:132).

Este énfasis en la participación del público se nos presenta como una contestación o contraprogramación al progresivo aislamiento del ciudadano de su propio contexto urbano y arquitectónico. Rafael Lozano-Hemmer reflexiona sobre la apropiación por parte del poder y las políticas de representatividad simbólica de la arquitectura y el espacio urbano. De esta manera comenta el artista la alienación arquitectónica y espacial de la ciudad:

Nuestra situación en la ciudad globalizada nos indica todo lo contrario: el entorno urbano ya no representa a los ciudadanos sino al capital. Los arquitectos y promotores urbanos están interesados en construir con la prioridad de optimizar el costo, de ahí la homogeneidad de la globalización, y de ahí que la desagradable realidad de la arquitectura actual sea el culto a lo modular, a la fórmula (Lozano-Hemmer, 2007:135).

El espacio público ya no representa al ciudadano y los edificios y monumentos históricos se vuelven “vampíricos”, substituyen la experiencia real de los ciudadanos. Ante esta disyuntiva Lozano-Hemmer propone en sus obras relacionales como *Body Movies* (2001) o *Under Scan* (2005) una reconsideración de los espacios sociales como espacios no neutrales. En este sentido Timothy Druckrey reflexiona sobre las obras relacionales del artista como

(...) formas de “espacio” transicional o experiencial y lo que podría llamarse “háptico” más que meramente perspectivas ópticas. La “Arquitectura Relacional” nos recuerda que nuestros espacios sociales (...) están habitados por recuerdos de todo tipo, que la efemeridad no es inconsecuente. Es también una arquitecta que, en la maravillosa frase de Virilio, “tendrá lugar” (2003:70).

Como comenta Martijn de Waal, la pieza *Body Movies* propone la reflexión sobre la publicidad y “la comercialización invasora del ámbito público” (2013:64); ya que la pieza hace una réplica de las estrategias de diseño de la publicidad en el espacio público. Convirtiendo así, a los espectadores en su actuación, en su propia representación publicitaria en el espacio público. *Body Movies* se desarrolla en un espacio donde se produce una fusión de capas de medios digitales y espacios físicos que son representativos de la vida urbana contemporánea. Este espacio es denominado “espacio híbrido” por De Souza e Silva (de Waal, 2013:64).

*Body Movies* es uno de los ejemplos de la obra de Lozano-Hemmer en la que el despliegue de medios digitales crea la posibilidad de contestar el dominio público urbano con nuevas narrativas. Estas narrativas pueden aludir a campañas publicitarias, a narraciones íntimas, con imágenes de personas “corrientes”, fotografiadas durante sus rutinas urbanas cotidianas o simplemente paseando por la ciudad (de Waal, 2013:66). Se reproduce también una temporalidad y una

espacialidad concreta en la interacción de la obra donde los espectadores, como señala Scott McQuire:

(...) se involucran brevemente en una experiencia lúdica entre sí y descubren que pueden influir en el ambiente realizando una coreografía colectiva (...) que fomentan el comportamiento público creativo, permitiendo a la ciudad convertirse en un espacio público experimental (de Waal, 2013:69).

Lozano-Hemmer prefiere hablar de “Arquitectura relacional” en lugar de interactividad porque una de las claves es que de manera colectiva muchas personas puedan participar de manera simultánea en la obra, y así la interrelación mutua construye el resultado final de la pieza. El término relacional alude a este tipo de participación de carácter “horizontal” y colectiva donde pueda surgir y anticipar una colección de “patrones colectivos” inesperados (de Waal, 2013:67).

Del mismo modo podemos hablar de la “Arquitectura Relacional” de *Under Scan* (2005) (Figura 2). Se trata de una instalación en el suelo de la plaza pública donde imágenes de archivo tomadas en Derby, Leicester, Lincoln, Northampton y Nottingham son proyectadas a una escala humana, donde un sistema robótico de detección los introduce dentro de las sombras de los transeúntes. Cuando el espectador proyecta su sombra en el suelo, el “video-retrato” se revela y aparece en el contorno de la sombra, interpelando directamente al espectador. Cuando éste se aleja, el video-retrato gira para mirar hacia otro sitio y desaparece. Tanto “*Body Movies* (2001) como *Under Scan* (2005) son una proposición para establecer una idea de cómo “concebimos las relaciones entre cuerpos, identidades y espacios construidos en un momento en que la cultura informática es omnipresente” (Ekman, 2012). Es la propuesta horizontal de la idea de monumento o como lo llama el artista “anti-monumento”.

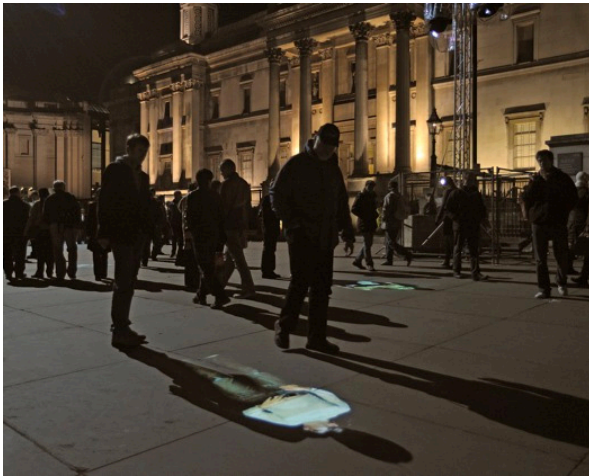


Figura 2. Rafael Lozano-Hemmer, *Under Scan*, Trafalgar Square, Londres, 2008. (Fuente: <http://www.lozano-hemmer.com>).

## CONCLUSIÓN

La “Arquitectura Relacional” que podemos encontrar también en piezas como *Voice Tunnel* (2013) donde el volumen de la grabación de archivo de los espectadores afecta el brillo y la intensidad de la luz que se proyecta en el túnel, o en piezas como *Articulated Intersect* (2011) que es parte de una serie de instalaciones interactivas monumentales que muestran reflectores en el espacio urbano. O *Pulse Corniche* (2015), una instalación interactiva con poderosos haces de luz proyectados hacia el cielo por reflectores robóticos cuyo brillo y orientación son controlados por el ritmo cardíaco de los visitantes. O *Solar Equation* (2010) que es un modelo a escala del Sol con la simulación de la turbulencia, las llamaradas y las manchas solares. Utilizando un dispositivo móvil la gente puede alterar las animaciones en tiempo real.

En todos estos trabajos vemos una idea cuyo objetivo es la alteración de los espacios en que vivimos. Así como el planteamiento de nuevas relaciones sensoriales y humanas que tratan de enfatizar los contextos espaciales, cuestionando nuestra percepción del contexto urbano y nuestros hábitos

predecibles que predominan en nuestra relación con el entorno. Incluyendo también la posibilidad de interrelación entre el espacio real y el espacio virtual con el uso de la tecnología y la dinámica de las redes digitales. Estas relaciones se convierten en una serie de relaciones espacio-temporales. Nos interesa también destacar aquí, la manera en que estos espacios son explorados para cuestionar un discurso de la globalización, la alienación y las políticas espaciales. El despliegue de las obras de Lozano-Hemmer nos sitúan ante una interacción que muestra la identidad mutable, múltiple e indeterminada de la relación entre el hombre, la máquina y el espacio público.

## REFERENCIAS

Druckrey, T. (2003). “**Relational architecture: the work of Rafael Lozano-Hemmer**”. Media/Art/Public Domain. Amsterdam: De Balie, Centre for Culture and Politics, pp. 69-72.

Ekman, U. (2012). “**Of the Untouchability of Embodiment I: Rafael Lozano-Hemmer’s Relational Architectures**”. *CTheory*, pp. 6-19.

Lozano-Hemmer, R. (2007). *Algunas cosas pasan más veces que todo el tiempo*. Madrid: Turner.

Lozano-Hemmer, R. (2015). *Rafael Lozano-Hemmer: Pseudomatismos =pseudomatisms*. México, D.F.: MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo.

McQuire, S. (2008). *The Media City: Media, Architecture and Urban Space*. London: SAGE.

Ponzini, Monica. (2007). “**Lozano-Hemmer: Relational Architecture**”. *Digimag*. Issue 28, October. Recuperado de: <http://www.digicult.iUdigimag/article.asp?id=966>. Fecha de consulta: 14/02/2021.

Waal de, M. (2013). “**Body Movies: The City as Interface**”. En, J. Thissen, R. Zwijnenberg, & K. Zijlmans, *Transformations in art and culture*. Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 62-71.