

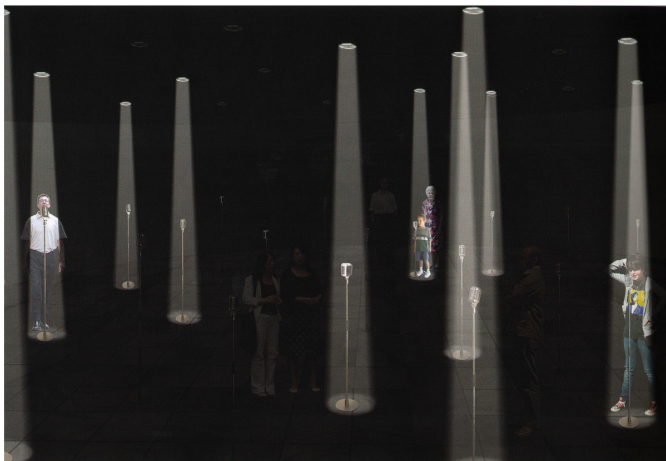
**Rafael
Lozano-Hemmer_**
Micrófonos,
Subescultura 10

Como artista electrónico, Rafael Lozano-Hemmer realiza instalaciones interactivas a gran escala en espacios públicos, normalmente usando nuevas tecnologías e interfaces físicas personalizadas. Por medio de la robótica, de proyecciones, sonidos, conexiones de Internet y teléfonos móviles, sensores y otros dispositivos, sus instalaciones intentan crear «antimonumentos de agenciación alienígena». Su trabajo en escultura cinética, entornos interactivos, instalaciones de vídeo y fotografía se ha mostrado en docenas de países.

En *Micrófonos, Subescultura 10*, veinte modelos con cabezal arquetípico Shure 55, originalmente fabricados en 1939, se montan distribuidos por la sala de exhibiciones sobre soportes hechos a medida, a varias alturas. Cada micrófono está ligeramente iluminado cenitalmente por un spot angosto que tiene baja intensidad cuando no hay nadie interactuando. Los micrófonos son previamente modificados para que dentro del cabezal no sólo esté el micrófono sino también un potente pero diminuto altavoz y un circuito integrado conectado a una red de ordenadores escondidos. Cuando un miembro del público habla a un micrófono, éste lo graba e inmediatamente reproduce la voz de un participante anterior, como una especie de eco del pasado. El resultado es sorprendente porque el sonido proviene del mismo micrófono y porque es una memoria de lo que ya se ha dicho.

En nuestras pruebas inicialmente la gente simplemente dice algo corto, como «Hola» o «¿Por qué no te callas?» o «¡Que se sienten, coño!», pero según se dan cuenta de que la contestación es precisamente una grabación de participantes anteriores, comienzan a dictar discursos más largos, a cantar, o a jugar al «cadáver exquisito». La mitad de las veces un micrófono reproduce la grabación inmediatamente anterior, mientras que la otra mitad reproduce una grabación aleatoria de las seiscientas mil que puede almacenar. Esta distribución permite al usuario identificar el

Micrófonos, Subescultura 10, 2008



Suspensión Amodal, Yamaguchi, Japón, 2003



mecanismo de interacción pero también hace que la experiencia esté fuera de su control. En ocasiones, hablarle a un micrófono hará que hasta tres o cuatro micrófonos contesten a la vez, lo que dará una sensación más tridimensional a la experiencia. El spot que ilumina cada micrófono que esté reproduciendo una grabación se iluminará más intensamente para que el micrófono pueda ser identificado fácilmente y dar más presencia visual a la instalación.

Micrófonos es una instalación de auto-representación, donde el contenido de la obra está totalmente dictado por la participación del público.

Exposiciones individuales (selección)

- Haunch of Venison Gallery, Londres, Reino Unido (2008).
- «Pulse Park» Commission, Madison Square Park, Nueva York, Estados Unidos (2008).
- *Recordings*, Edith Russ Haus für Medienkunst, Oldenburg, Alemania (2008).
- Bitforms Gallery, Nueva York, Estados Unidos (2008).
- *Body Movies*, Te Papa Museum, Wellington, Nueva Zelanda (2008).
- «The Curve» Commission, Barbican Art Centre, Londres, Reino Unido (2008).
- *Some Things Happen More Often Than All Of The Time*, 52 Bienal de Venecia, Italia (2007).
- *Pulse Front*, Public art installation, Power Plant, Harbourfront, Toronto, Canadá (2007).



Micrófonos, Subescultura 10, 2008

- *Body Movies*, Museum of Art, HK Arts Development Council, Hong Kong (2007).
- *Under Scan*, public art commission, East Midlands Development Agency, Nottingham, Derby, Northampton, Leicester, Reino Unido (2007).
- *33 Questions per Minute*, Spots Mediafaçade, with realities: united, Postdamer Platz 10, Berlín, Alemania (2007).
- *Subsculptures*, Galerie Guy Bärtschi, Ginebra, Suiza (2005).
- *Under Scan*, public art commission, East Midlands Development Agency, Lincoln (2005).
- *Vectorial Elevation*, EU expansion celebrations, O'Connell Street, Dublín, Irlanda (2004).
- *Vectorial Elevation*, Fête des Lumières, Place Bellecour, Lyon, Francia (2003).
- *Amodal Suspension*, opening project of the Yamaguchi Center for Art and Media, Yamaguchi, Japón (2003).
- *Relational Architectures*, Laboratorio Arte Alameda, México (2003).
- *Body Movies*, Duisburg Akzente, Duisburgo, Alemania (2003).
- *Two Origins*, Place du Capitole, Printemps de Septembre Festival, Toulouse, Francia (2002).
- *Vectorial Elevation*, Opening project of Artium, Basque Contemporary Art Museum, Vitoria-Gasteiz, España (2002).
- *Body Movies*, Cultural Capital of Europe Festival, V2 Grounding, Rotterdam, Holanda (2001).
- *Vectorial Elevation*, Zócalo Square, México (2000).

Link

www.lozano-hemmer.com



Body Movies-Arquitectura Relacional 6, Linz, 2006



Body Movies-Arquitectura Relacional 6, Hong Kong, 2006