



**Rafael Lozano-Hemmer**

Galerie Guy Bärtschi

#5

#4

#3



## **A conversation between José Luis Barrios and Rafael Lozano-Hemmer**

\* This is the edited transcription of a teleconference which took place in the Sala de Arte Público Siquieros (SAPS), Mexico City, on the 20<sup>th</sup> of April 2005, and which was moderated by the director of SAPS, Itala Schmelz. Translation from the Spanish original by Rebecca MacSween.

**JLB 1:** *Without a doubt the evolution of electronic art, or new media art, presents new challenges for both the theory and philosophy of art. In general, these challenges are analyzed using conceptual perspectives that deal with relations to social, political or cultural facets. However, the connections that these artistic explorations have with aesthetics and epistemology are little explored. In this context, and to get us started, what are the theoretical lineages that nurture or inspire your work?*

**RLH 1:** I read critical theory primarily for pleasure, as a catalyst, but I never consider it to be a recipe or a manual, nor do I presume to know how any theory might interpret my work while in the process of creating it. I was educated here in Canada where during the 80's and 90's I studied post-structuralist theory on the one hand, and the theory of information and complexity on the other. Through the guidance of Brian Massumi and other teachers I witnessed the takeover of North America by French thinkers like Derrida, Deleuze, Foucault, Barthes, etcetera. For three years (1988-1991) I directed a radio show called "The Postmodern Commotion" that was dedicated to putting into practice what we considered to be post-modern activist tactics. We interviewed a number of thinkers such as Frederic Jameson, Jean-François Lyotard and Terry Eagleton. In the early 90's the term "post-modern" dissolved and it became clear that the new trend was toward the "virtual". In keeping with this shift I turned to thinkers like Geert Lovink, Tim Druckrey, Donna Haraway, Siegfried Zielinski, Peter Weibel, Sandy Stone, Simon Penny, and others who helped me form more critical ideas on virtualization. These days I mainly read about science: Chaos Theory, uncertainty, the strange world of Quantum Mechanics and non-linear phenomena, —authors like Mexican writer Manuel DeLanda and Ilya Prigogine. I think the science of complexity, for example, offers us very fertile terrain for

[RLH]

creativity. Unfortunately, the humanities continue to maintain a rather antiquated, almost 19<sup>th</sup> century vision of science in general.

Within “Canadian” traditions there are authors to whom I feel a great affinity. Above all with respect to the idea of understanding technology not as a tool, or as something that is separate from us, but rather as a “second skin” to use the words of Marshall McLuhan. After the end of phenomenology people no longer wondered about the nature of pre-linguistic consciousness. In the same way, we now consider it impossible to think about our world without technology simply because technology has become the language or the unavoidable medium for our thoughts. I work with technology not because it is original, but precisely because it is inevitable and commonplace in our global society.

**JLB 2:** *There is a distinguishing factor that defines modernity and that has to do with self-awareness, or the ability of the subject to both represent and represent self-reflexively his activities and relationships with the world. An important aspect of this is expressed in the Foucaultian concept technologies of the gaze. Throughout the history of art and visual culture various strategies of the gaze have existed. How do you distinguish and conceptualize those strategies that belong to the present and how are they manifested in your work?*

**RLH 2:** New visual experiments have always been aided, or even initiated, by technological advancements. For example, perspective during the Renaissance, anamorphosis as part of Mannerism, or Eugène Chevreul’s color theory for the Impressionists. In this context my contribution is the following: Walter Benjamin spoke with great clarity about the birth of modernism. For him the image is that which can be reproduced mechanically, a condition that eliminates the aural quality from a work of art. Mechanical reproduction democratizes art, popularizes it, and takes away that privileged point of view born of singularity. However, with digital technologies I believe that the aura has returned, and with a vengeance, because what digital technology emphasizes, through interactivity, is the multiple reading, the idea that a piece of art is created by the participation of the user. The idea that a work is not hermetic but

something that requires exposure in order to exist is fundamental to understand this “vengeance of the aura”.

Today digital art, —actually all art—, has awareness. This has always been true, but we have now become aware of art’s awareness. Pieces listen to us, they see us, they sense our presence and wait for us to inspire them, and not the other way around. It is no coincidence that post-modern art emphasizes the audience. In linguistic theory Saussure would say that it is impossible to have a dialogue without being aware of your interlocutor. Exactly the same thing was said, almost 100 years ago in the art world by Duchamp, for example, when he said, “le regard fait le tableau” (the look makes the painting). What we see happening is that this concept of dependency is reinforced by digital technology. Pieces of art are in a constant state of becoming. It’s not that they “are” but that they are “changing into”. I think the artist no longer has a monopoly over their work, or an exhaustive or total position over its interpretation or representation. Today, it is a more common idea—an idea that I defend—that the work itself has a life. The work is a platform and yes the platform has an authorship, but it also has its points of entry, its loose ends, its tangents, its empty spaces and its eccentricities. In this sense, artworks tend to be eclectic which for me signifies the liberation of art, the freedom to reaffirm its meaning.

In contrast to the idea of creation through the gaze of the public, the other side of the coin should also be mentioned; the panoptic computerized gaze. Artistic interest in criticizing the predatory gaze of the surveillance camera is nothing new; there is for example the work of Dan Graham, Bruce Nauman or Julia Scher, to mention a few. What is new is the degree of computerization that the new surveillance systems, which invade our public and private spaces, possess. Stemming directly from the American “Patriot Act” is a wide variety of computer-vision techniques that, for example, are intended for identifying suspicious individuals or classifying them based on ethnic traits. It is literally about technologies designed to discriminate based on a series of innate prejudices. This new intensification of surveillance is extremely problematic because, in the words of Manuel DeLanda “it endows the computer with the power of executive decision making”. What is also new is the amount of

memory that these systems have thanks to ever-smaller storage units and increasingly efficient compression-decompression algorithms (codecs) that allow for the recording and reproduction of events from the distant past. Lastly, the widespread popularization of cameras by reality shows and the penetration into public and private spaces by means of things like web cams should be mentioned. I have no doubt that a new type of art is emerging in order to confront these technologies of the panoptic and post-optic gaze. The Institute for Applied Autonomy, Harun Farocki and the Bureau of Inverse Technology are some examples of this new line of inquiry.

**JLB 3:** *This return of the aural that you mentioned establishes a new rule of play: art plays with me and not I with it. This is linked to the fundamental principle that Deleuze also expressed and that is well exemplified by the emergence of new media; tools were never tools but vital currents between nature and us. For Deleuze digital technology demonstrated that there is no separation between the “within” of the representation and the language that forms its exterior. Words are not the expressive wrappings of a concept; rather there exists a constant flow between “within” and “without”. This is made more evident when the “material condition” of new technologies cannot be explained without a link to a sort of pure logic, an algorithm that gives meaning to this “materiality”. Machine is concept and concept is machine, and its mediation is a flow that allows for an algorithm to be interpreted. For example, in robotics a connection is made between mechanism and algorithm that demonstrates that the machine is an expression and an organism and not only a tool. In other words, new technologies deny the separation between concept or rationality and materiality, and this carries with it a series of implications. Among these implications, would you elaborate on the relationship between machine and language?*

**RLH 3:** What you said about Deleuze reminds me of a chapter in “El Incal”, the comic book by Alejandro Jodorowski and French illustrator Moebius, called “Panic in the Internal Exterior”. What does it mean to enter a space that in reality is “outside”?

The relationship between machine and language in computing is quite clear. Programming is the utilization of a series of symbolic conventions that when translated into binary code, control the behavior of the machine. The computer is a medium for dialogue. When working with Photoshop you are collaborating with hundreds of engineers who have left their choices discernable in the software. In this sense we can say that the programs, and even the programming languages behind them, are not neutral. They come accompanied by an aesthetic of a Nietzschean “will to power”. The same computer using another program, maybe written in another programming language, allows you to simulate musical instruments or to sense the presence of an audience member. Through programming languages the computer becomes a kind of lubricant —or glue— between different media. Another more interesting aspect, at least for some artists, is the possibility of programming without teleology. By means of non-linear mathematics, like cellular automata, probabilistic ramifications, recursive algorithms or chaos strategies it’s possible to write programs whose results will surprise the author. That’s to say the machine can have certain autonomy and expression because you simply capture initial “algorithmic conditions” but do not pre-program the outcome. This for me is a gratifying post-humanist message, a message that invites humility, but also one that marks a crisis in authorship and opens a wide problematic area, and I say “welcome!” to that.

**JLB 4:** *Another fundamental aspect of the connection between technology and language is that which is linked, and this is particularly important in your work, to society. If the machine is language and a space for play, how can we understand its function or connection with social bodies? Let me clarify; in a large part of your work, interventions into the space of the subject are obvious, whether these spaces are public or private. This is interesting because at the same time that you link technology with language (society), you also introduce a type of “principle of intrusion of technology” to both the subject and their space. What imaginary social space do you believe your work opens? Above all I am asking about those pieces that have a direct link to public spaces.*

**RLH4** It depends on the project and how it is received. Often the response to the work is very different from what I had imagined. For example, my installations using giant shadows; the first time I used the projected shadows of pedestrians in a public art piece was when transforming the façade of a military arsenal in the Austrian city of Graz. It happened that in the arsenal there was a painting entitled “The Scourges of God” depicting the three primary fears of the people of Graz in medieval times: a potential Turkish invasion, the Bubonic plague and infestation by locusts. For this installation I invited dozens of artists and thinkers from all over the world to participate in an on-line debate on the transformation of the concept of fear. Perhaps the Turkish threat had been replaced with a fear of an invasion of Yugoslavian war refugees, or instead of Bubonic plague, the current day AIDS epidemic. The debate was projected in real time onto the façade, but I thought I could use the shadows of the pedestrians as a kind of “window” or “scanner” linking the public to the text. I assumed that the shadows would give an expressionistic and lugubrious touch to the piece—I was thinking of Murnau. Also, I wanted the shadows to function as metaphors for fear: for instance fear of the Turkish invasion that never happened but was only a menacing specter. I was totally wrong! As soon as people passed by and noticed the installation they would start to play with their shadows and perform humorous pantomimes. The huge dimension of the shadows allowed, for example, for school children to step on their teachers, or that a man in a wheelchair could roll his twenty-five-meter-high shadow over the others deriving great pleasure from squashing them with his giant wheels. The installation was converted into an ad hoc carnival and nobody thought for one minute about fears, plagues or invasions. This was one of the most entertaining errors of my career. The piece, which was called “Re:Positioning Fear”, opened a Bakhtinian carnivalesque space where the environment was artifice and game, an environment that was completely outside of my control, literally and poetically.

My projects with shadows since then have benefited greatly from this lesson. “Body Movies”, the piece in which shadows reveal enormous photographic portraits, precisely invites people to play with their representations in a public space and to play at being the “other”, like a kind of inverse puppetry. The

plastic potential of the shadow is used not as an absence, loss or darkness, but as a window to an artificial reality. We were trying to interrupt convention, routine, the predominant narratives of power that the buildings represented. Cicero said, “We make buildings and buildings make us”. Our situation in the globalized city says the opposite: the urban environment no longer represents the citizens, it represents capital. Architects and urban developers build with the priority to optimize cost, and from there to the homogenization of globalization, and from there to the unfortunate reality of contemporary architecture which fetishizes the modular, the formula. It has reached a crisis of representation that carries with it a tremendous avidity of connection. In my work I try to encourage exceptionalism, eccentric reading of the environment, alien memories (meaning, those that don't belong to the site). I don't want to develop site-specific installations but rather focus on the new temporal relationships that emerge from the artificial situation, what I call “relationship-specific” art.

**JLB 5:** *In understanding public space as a carnivalesque space it is also understood why communities developed where—and this also happens with Relational Architecture—there is no subject identified as autonomous and independent. Bakhtin explains in his text on the forms of the carnivalesque in the Middle Ages and the Renaissance that in order for the carnival to succeed there has to be an overflowing beyond the limits of the subject's identity and body. It seems to me that in the examples you provide you reconstitute the carnivalesque condition by means of shadows, not as theatre but as pantomime. What you do is create a carnivalesque space in which the user can intervene and symbolically create a collective body. This is noticeable, for example, in the fact that you intervene façades or the Zócalo Square in Mexico City; by doing so certain symbolic connections to power are deconstructed. In this manner you open a ludic space and deepen the potential of the social body, but you do this via interactive technological supports, reinforcing the imaginary-fantastical aspect of the game. Seen this way, and to delve more deeply into the relationship between the public space and that of the carnivalesque, what place does the orgiastic body have in this game?*



**RLH 5:** My projects vary so it is difficult to generalize. There are pieces where the body is amplified on an urban scale (Displaced Emperors, Body Movies, Two Origins), others where the body is the canvas (Subtitled Public), and others where it becomes the target of extremely predatory electronic detection (Surface Tension, Standards and Double Standards). There are also others in which the body plays no highlighted role (Amodal Suspension, 33 Questions Per Minute, Vectorial Elevation).

I'd like to make a clarification on a term you used and that is the idea of the *collective*. I run away from this idea. In the world of electronic art there are two competing trends. On the one hand the unbearable utopian vision of Pierre Levy, amongst others. He proposes a "collective intelligence", virtual communities that form a global village, the idea that we are facing the emancipation of the human race all thanks to inter-connectivity. To me this vision, which is promoted by publications like Wired, is corporative, colonial and naïve. I am amongst the ranks of those that reject the notion of community and the collective when it comes to acts of interpretation or perception. I think that we have seen truly disheartening agendas produced in the name of collectivity. In contrast, I really like the concept of the *connective* —a much less problematic word because it joins realities without a pre-programmed approach. What's interesting is that this concept doesn't convert realities into homogeneity. What Derrick de Kerckhove calls "Connective Intelligence" seems more useful as a concept for linking planes of existence that may be extremely disparate even if they coexist at times. I would even go so far as to define the connective as those tangents that pull us out of the collective.

To return to the connection between carnival, body and public space, "Body Movies" is a piece that inspired different behaviors depending on where it was presented. When it was to be shown in Lisbon I thought of the stereotype of the "Latino" who loves to be out on the streets, partying and hugging affectionately so I expected a lot of this type of interaction with the piece. However what we saw was people trying their best not to overlap or interfere with another person's shadow. In contrast, when we presented the piece in England, where I had thought we would see considerable modesty and moderation, people got

drunk, took off their clothes and acted out a variety of orgiastic scenes, which was a lot of fun to watch. This anecdote points out the difficulty of making generalizations about the body in a public space, which seems to me like quite a healthy difficulty.

**JLB 6:** *In your work you make a distinction between “Relational Architecture” and “Subsculptures”. Does this distinction correspond to certain connections that you maintain or establish with specific aesthetic systems—architecture or sculpture—or perhaps to formal concepts, for example, scale, or is it more about two arbitrary concepts that allow you to explore diverse issues?*

**RLH 6:** They are more about arbitrary concepts. They are neologisms designed precisely to avoid being classified with other existing concepts. I first used the term “relational” in 1994 in describing my telepresence installation “The Trace”. I found the word in the neurological essays of Maturana and Varela, although I was also aware of pioneering artists like Lygia Clark and Helio Oiticia and their work with relational objects. As well, I was interested in the relational functions of database programs that wove multi-dimensional webs for connecting various fields, a valuable concept when applied to the word “architecture” that for so long has signified solidity and permanence. Lastly, it was a good word in counterpoint to the term “virtual”, which emphasizes the dematerialization of experience and asks us to create in simulacra. “Relational” emphasizes the dematerialization of the real environment and asks us to question the dissimulation. Today the term is already dated, partly because of the popularization of the term “relational aesthetics” by Nicolas Bourriaud, which by the way has little to do with my work and was published a number of years after I used the term. For the sake of coherence with my earlier work, I will probably continue to make Relational Architecture pieces maintaining the two grotesque definitions that I gave to the field: “technological actualizations of urban environments with alien memory” (1994) and the newer “anti-monuments for public dissimulation” (2002).

I started the series of Subsculptures in 2003 with the motorized belt piece “Standards and Double Standards”. I have already added another three to the

series: the kinetic sculpture “Synaptic Caguamas”, the interactive screen piece “Glories of Accounting” and the neon piece “Entanglement”. It’s true that in the majority of cases these are more portable and nomadic pieces than the Relational Architecture installations are, —however I think that at some point I will make huge Subsculptures... so, the scale isn’t the difference. I don’t yet have a definition of what "Subsculpture" is but I think it has to do with contagion matrices. All of the installations consist of two or more interconnected robotic or virtual entities. The rules of behavior for these entities are relatively simple, but they are dependent on and influenced by the status of neighbouring entities or other inputs, for example the surveillance of the public (my installations almost always "watch the watchers", as Daniel Garcia Andújar would say). In this way, they achieve an unpredictable and emergent global behavior, where turbulence and other phenomena that are products of non-linear processes are found. For example, in “Standards and Double Standards” there are between 10 to 100 buckled belts hung from interconnected robots. A computerized camera system detects a visitor and instructs nearby belts to rotate on their own axis until the belt buckle faces him or her. This local movement then spreads in a process of chain reactions that travel throughout the matrix until the entire field of belts has been affected. If a second visitor enters, then those belts closest to this second presence will be influenced and begin to rotate in the same manner described spreading and influencing the orientation of the entire field. The resulting effect are patterns of interference very similar to those that can be seen, for example, in a tank of water into which various drops fall; some belts remain still, others turn constantly (eddies) and others follow the spectators.

Another aspect of Subsculptures is my interest in Barbara Liskov’s "Substitution Principle" that says, in object-oriented programming, that an object of one class can be substituted for another in an inherited class without changing the properties of the program. It’s something like the concept of metonymy in psychoanalysis or linguistics and like the categorical syllogism in philosophy called the “minor premise” or “subsumption”. Liskov’s Substitution Principle is, for me, extremely useful when it comes to making symbolic transferences between disparate or copresent realities. For example in “Standards and Double Standards” the belt substitutes the figure of masculinity, the father,

authority. I'll give you other examples: in "Synaptic Caguamas" beer bottles play at being neurons in an algorithmic simulation of cerebral connections; in "Glories of Accounting" the raised hands are both metaphors of the Fascist salute and of the Spanish anti-terrorist gesture of "manos blancas" ("white hands"), —the hands also simultaneously signify distance (as in a "stop" gesture) and inclusion (as in the expression "show of hands"); and a last example, *Entanglement*, in which the neons connected to the Internet substitute for the photons linked by quantum mechanics.

Contrary to what the Substitution Principle asks for, in my Subsculptures substitution has a formal impact: it leaves a symbolic residue and destabilizes equivalencies. This residue is the strength of the piece, its poetry and its absurdity. For this reason I propose anti-modular strategies for artwork. I like breakdowns, the remainder in a division, and rounding errors. I find modularization boring and homogenizing. Modularization is promoted by:

- Computer science, through object-oriented programming, or plug-ins
- The art world, through the idea of authorship and bienialism
- Capital, as an instrument of control and quantification
- Architecture, using the formula as a solution (see Norman Foster)
- Education, through the modernist idea of specialization

No doubt my work is often quite modular, above all in its fabrication and sale, and it's better to confess it even though it is a contradiction, because one cannot live outside of the zeitgeist.

I think that Relational Architecture, like Subsculpture, can exhibit the anti-modular, symbolic inequalities or develop itself in the matricial space of rules of contagion. So there is no definite line that separates the two series. It is true that the Subsculpture series is slightly more personal; perhaps it is more an investigation of psychological spaces than of urban ones. I have been doing psychotherapy for four years now and maybe that explains that!

**JLB 7:** *I would like to go back to the problem of non-linear mathematics and its relationship to “Synaptic Caguamas”. When information is flow, a multi-perspectival flow that unfolds in various dimensions, it introduces the notion of “possibility” as a form of construction. It’s interesting to me that this piece is not built on random relationships but that it is more about variables and vanishing lines configuring the system of representation. Keeping this in mind, I would like you to explain how this flow of information operates aesthetically as a system of self-management and self-configuration.*

**RLH 7:** Recursive algorithms, chaos theory, cellular automata, digital genetics and other descriptions of complex dynamic processes are fascinating because they appear to be alive, to have life. Some exhibit evolution, others morphogenesis, and still others management and self-control. Mathematics associated to this field originate from various places, one of them being Weiner’s postulation of the theory of Cybernetics in Mexico City in 1946, —it’s definitely not something new. If during the Renaissance perspective and Fibonacci’s series were used as media to legitimize the production of representation, today we can and should make dynamic mathematics our media. The Renaissance subject emerges precisely from the privileged vision of the vanishing point. What might be the equivalent impact as we contemplate, say, a fractal pattern? These mathematics shatter humanism, fortunately. They allow artists to design work that disobeys us (and the critics).

Until these mathematics reached the art world one of the only strategies that the artist had to create unexpected processes, for example a kinetic sculpture or automatic poetry, was chance. The people whom I most admire worked with chance in a very serious way —like John Cage or Marcel Duchamp— but I think that randomness is not that interesting anymore. Not even the greatest computer in the world could generate numbers that are truly random. Today we accept that the occurrence of a hurricane isn’t due to bad luck but due to the consequences of a non-linear system of energy distribution (Lorenz’s famous “fluttering of the wings of a butterfly on the other side of the planet”). Of course this doesn’t mean that there is a destiny or that everything is predictable, it’s exactly the opposite. These mathematics show us that uncertainty is

inseparable from the system being observed, and artists love to work with uncertainty.

Today it is possible to create art from seeds, which actually is called “seeding the initial conditions” for a process, and then the work unfolds via mathematics in ways that you cannot control. You’ll notice that every three minutes the bottles in “Synaptic Caguamas” line-up and reset themselves. This is done to give new initial conditions and to generate a variety of behaviors because on occasion the emerging patterns are boring or the bottles remain locked in what is referred to as “dynamic equilibrium”.

Complexity describes processes like neuronal connections, genetic mutations, and the variegation of leaves. There is an infinity of examples of how non-linear mathematics permeate almost all of our natural and social history. Manuel DeLanda writes about how this dynamic flows can be used to understand history in a non-linear way, —it’s not about the selective recording of facts, dates and heroes, but rather it’s about understanding history in terms of fields of attraction, of isobars, of influences, which is how non-linear math works. We want to visualize these flows, animate them, and evoke them so that they can help us give shape to our work.

**JLB 8:** *“Subtitled Public” is a piece that isolates chance. When we were speaking about the piece a while ago, you said that it was a little like Mallarmé’s roll of the dice. One roll of the dice, as in this piece, puts in motion a mechanism where poetry, theatricality, technology and non-linear mathematics construct a complex space of meaning. A space where language names me and, at the same time, the body is interpreted as a shadow. How do you explain the connection between intrusion and evasion in this piece when it is a metaphor for the society of surveillance? What importance does the interaction of the spectator have with the piece as a sort of “subversion” of the fact that in the contemporary world “I am named”?*

**RLH 8:** Chance is present in “Subtitled Public”: A visitor is detected by a computerized surveillance system and the computer randomly selects a verb,

conjugated in the third person, and is then projected onto the visitor's body. The visitor cannot get rid of the word that will follow him or her throughout the entire exhibition space, unless physical contact is made with another visitor, in which case they swap verbs. The use of chance in this piece has an important ironic component. Here we have a display of surveillance technology detecting the public's presence with great precision. The system pretends to have the ability to identify moods, gestures, desires and actions, but in the end it is chance that takes this to an absurd level. It's a comment on identification technologies that I spoke about in the beginning of this interview. I use chance, a throw of the dice, when criticizing the ridiculous systems used for example by the Department of Homeland Security in the USA that are trying to identify suspicious individuals.

Surveillance never tires of taking possession of our words and images. In my recent work I ask what would happen if all the cameras became projectors and gave us words and images rather than take them away from us?

In a piece such as this one I like the public's rejection to "being named". When we enter a piece of art or a public space, we all have certain values that are given to us by what we read, who we know, who we have seen etc. What I want is to shake up those values and create something dysfunctional, a moment of resistance and of rejection of those preconceived mantras. I look for the "special defects" that allow me to activate the imperfections, the disruptions; "to disrupt" seems to be the most precise term for describing what I want to do. The system projected the words "se mea" ("she urinates") onto a friend of mine who came to the opening and the words chased her through the exhibition space until I finally showed her how to rub them onto someone else. For me it's valuable that there is a moment of resistance to the assigned label, that people don't accept the subtitle nor see it as an oracle, that they are always conscious of the lie. I loved the comment of one visitor who said, "I got the word 'inválido' (handicapped), and maybe I am handicapped but I don't exactly know in what way" and there was another person who said, "you put on a psychological outfit depending on the word you get".

I think we are not done with exploring the culture of paranoia. I don't feel happy having to make art that works on that level, however I think it is extremely important to do so. What has been happening since September 11<sup>th</sup> is very, very serious. The authorities believe in the huge fallacy that the solution to terrorism should be technological. I react against that. We must use the distortions of the camera, and underline the innate prejudices of our media, of ourselves. Next time a person stops in front of a surveillance camera they might expect to have words projected on his or her body, and know that it is highly likely that they will not agree with the subtitle assigned to their public body.



## Un dialogue entre José Luis Barrios et Rafael Lozano-Hemmer

[Texte établi d'après la transcription d'une téléconférence organisée le 20 avril 2005 par la Sala de arte público Siquieros, à Mexico. Le modérateur était Itala Schmelz, directrice du musée, et les intervenants s'exprimaient en espagnol.]

**José Luis Barrios** : L'art électronique et les technologies nouvelles ont indéniablement ouvert un vaste champ de problématiques à la théorie et la philosophie de l'art. Ces questions sont généralement abordées dans une perspective qui englobe les dimensions sociale, politique et culturelle. Mais on n'a pas beaucoup examiné les relations que ces démarches artistiques entretiennent avec l'esthétique et avec l'épistémologie. Alors, je vais commencer par vous demander quelles filiations théoriques nourrissent votre travail.

**Rafael Lozano-Hemmer** : Je lis les recherches théoriques pour le plaisir avant tout. Elles peuvent catalyser des idées, mais pas me donner de recettes ou me servir de manuels. Je n'essaie pas non plus de deviner ce que la théorie pourrait dire sur mes œuvres après coup. Au Canada, dans les années 1980 et 1990, j'ai étudié d'un côté la théorie post-structuraliste et, de l'autre, la théorie de l'information et de la complexité. Des professeurs comme Brian Massumi m'ont fait assister à l'arrivée en force des intellectuels français Derrida, Deleuze, Foucault, Barthes, etc. Pendant trois ans, entre 1988 et 1991, j'ai animé une émission de radio intitulée « The Postmodern Commotion » qui s'attachait à appliquer des stratégies militantes postmodernes ou supposées telles. Nous avons interviewé différents penseurs comme Fredric Jameson, Jean-François Lyotard ou Terry Eagleton. Au début des années 1990, avec la dilution totale de l'épithète « postmoderne », on voyait bien que l'heure était désormais au « virtuel ». Les réflexions de Geert Lovink, Tim Druckrey, Donna Haraway, Siegfried Zielinski, Peter Weibel, Sandy Stone, Simon Penny et d'autres m'ont aidé à adopter une attitude plus critique à l'égard du virtuel. À l'époque, je m'intéressais surtout aux sciences : la théorie du chaos, l'incertitude, l'étrange univers quantique et les phénomènes non linéaires, des auteurs comme Manuel DeLanda ou Ilya Prigogine. Je pense que la théorie de la complexité, par exemple, nous offre un terrain très fertile et que les sciences humaines continuent malheureusement à propager une vision périmée de la science en général, qui date presque du XIX<sup>e</sup> siècle.

Au sein de la tradition « canadienne », il y a des auteurs avec lesquels je me sens beaucoup d'affinités, en particulier ceux qui ne considèrent pas la technologie comme un outil, ou quelque chose d'extérieur à nous, mais plutôt comme une « seconde peau », selon les termes de McLuhan. Après la fin de la phénoménologie, les gens ne s'interrogeaient plus sur la possibilité d'une conscience prélinguistique. De même, on n'essaie même plus aujourd'hui d'imaginer le monde sans la technologie, pour la bonne raison que la technique est devenue le langage ou le véhicule obligé de nos pensées. Si j'utilise la technologie dans mon travail, ce n'est pas pour son originalité, mais bien parce qu'elle est devenue omniprésente dans notre société mondialisée.

**JLB** : Un signe distinctif de la modernité se rapporte à la conscience de soi, ou la capacité de se représenter ses propres modes opératoires et ses relations avec le monde. Un aspect important du souci de soi s'exprime dans la notion foucaultienne de technologie du regard. Diverses stratégies du regard ont existé au cours de l'histoire. Qu'est-ce qui différencie selon vous les stratégies de notre époque ? Comment interviennent-elles dans votre travail ?

**RLH** : Les progrès techniques ont toujours facilité ou même déclenché les innovations dans le domaine des arts plastiques. Par exemple la perspective à la Renaissance, l'anamorphose dans la période maniériste, les théories sur la couleur d'Eugène Chevreul au temps de l'impressionnisme. Pour ma part, je dirai que Walter Benjamin a très bien analysé la naissance de la modernité. L'image moderne, selon lui, est celle qui se prête à la reproduction mécanique, et cette propriété même annule l'aura de l'œuvre d'art. La reproduction mécanique démocratise l'art, le popularise, lui enlève son caractère unique qui lui garantissait une position privilégiée. Si les technologies numériques permettent aujourd'hui le retour « vengeur » de l'aura de l'œuvre, c'est que le numérique met l'accent sur les lectures plurielles par le biais de l'interactivité. Cette idée que l'œuvre est créée par la participation de l'utilisateur, qu'elle n'est pas hermétique et qu'elle a besoin de s'exposer pour se concrétiser, c'est un point essentiel pour comprendre le retour, ou la « vengeance » de l'aura.

[RLH]

Toutes les œuvres d'art aujourd'hui, et pas seulement les œuvres numériques, sont douées de conscience. Ce n'est pas nouveau, mais maintenant nous avons conscience de leur conscience. Elles nous écoutent, elles nous voient, elles nous perçoivent, elles attendent qu'on les stimule. Ce n'est pas un hasard si l'art postmoderne accorde une importance primordiale au public. Dans la linguistique, Saussure dirait qu'aucun dialogue n'est possible sans la prise en compte de l'interlocuteur. C'est exactement ce que disent les artistes depuis près de cent ans, par exemple Duchamp, quand il déclare que « ce sont les regardeurs qui font les tableaux ». Cette interdépendance se fait clairement sentir avec les technologies numériques. Les œuvres sont en perpétuel devenir. Elles ne « sont » pas, mais elles « se transforment en ». Je crois que, de nos jours, l'artiste n'a plus le monopole de son travail. Il ne domine plus la totalité des interprétations ou des représentations de ses œuvres. On estime de plus en plus, et moi le premier, que l'œuvre a une vie à elle. C'est une plateforme, qui a un auteur, mais qui recèle aussi des ouvertures, des lignes de fuite, des tangentes, des déviations. Les œuvres d'art tendent à l'éclectisme, ce qui constitue à mes yeux leur liberté, la liberté de réaffirmer leur sens.

À l'opposé de l'idée de création par le regard du public, il faut évoquer aussi le revers de la médaille : le regard panoptique s'est informatisé. Il y a longtemps que des artistes dénoncent la vision prédatrice de la caméra de surveillance, les démarches de Dan Graham, Bruce Nauman et Julia Scher en sont des exemples. Ce qui est nouveau, c'est l'informatisation croissante des dispositifs de surveillance qui envahissent l'espace public et privé. La législation antiterroriste américaine fait appel à toutes sortes de techniques de visualisation destinées, par exemple, à identifier les suspects ou à les classer en fonction de leurs particularités ethniques. On a affaire à de véritables techniques de discrimination qui reposent sur une série de préjugés. L'intensification de la surveillance soulève de graves questions parce qu'elle « confère à l'ordinateur le pouvoir de décision suprême », comme le dit Manuel DeLanda. Ce qui est nouveau, aussi, c'est la capacité de mémoire que possèdent ces dispositifs, grâce à la baisse du prix des mémoires informatiques, jointe à l'efficacité des méthodes de compression-décompression (les codecs) qui permettent d'enregistrer des données et de les restituer longtemps après. Ce phénomène touche un large public par le biais des émissions de télé-réalité, mais aussi des webcams qui pénètrent dans notre espace public et privé. Je suis sûr qu'une nouvelle forme d'art est en train de naître en réponse à cette technologie du regard panoptique et post-optique. En témoignent notamment les actions de l'Institute for Applied Autonomy et du Bureau of Inverse Technology, ou le travail du réalisateur Harun Farocki.

**JLB :** Le retour de l'aura dont vous parlez instaure une nouvelle règle du jeu. Ce sont les œuvres qui jouent avec moi, et pas moi avec elles. Cela nous ramène à un principe fondamental énoncé par Deleuze et amplement démontré à l'ère des nouveaux médias : les outils n'ont jamais été de simples outils. Ils sont traversés par un flux constant entre l'homme et la nature. Dans la pensée de Deleuze, la technologie numérique prouve l'absence de séparation entre le dedans de la représentation et le langage qui est son dehors. Les mots ne sont pas l'habillage expressif de l'idée. Ils participent d'un flux continu entre le dedans et le dehors. C'est encore plus évident à l'heure où la réalité « matérielle » des nouvelles technologies ne peut s'expliquer sans son rattachement à une sorte de logique pure, d'algorithme capable de donner du sens à cette matérialité. Toute machine est concept, tout concept est une machine et sa médiation génère un flux qui permet l'interprétation d'un algorithme. Dans la robotique, le lien entre mécanique et algorithme démontre que la machine est un organe, et pas seulement un outil. Autrement dit, les nouvelles technologies démentent le clivage entre idée pure et matérialité, avec toutes les conséquences qui en découlent. C'est pourquoi votre point de vue sur les rapports entre la machine et le langage m'intéresse beaucoup.

**RLH :** Ce que vous avez dit sur Deleuze me fait penser à « L'Incal », la bande dessinée d'Alejandro Jodorowsky et Moebius. Un chapitre du tome 2 s'intitule « Panique sur l'extérieur interne ». Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire d'entrer dans un espace qui est « dehors » ?

Les rapports entre la machine et le langage sont assez évidents dans le domaine informatique. Le programme utilise des symboles conventionnels, transposés ensuite en code binaire, et ce sont eux qui régissent le comportement de la machine. L'ordinateur sert d'intermédiaire au dialogue. Quand on utilise Photoshop, on collabore avec les centaines d'ingénieurs dont les choix ont façonné le logiciel. À cet égard, on peut dire que les programmes ne sont pas neutres, ni même les langages de programmation. Ils vont de pair avec une véritable esthétique et avec une « volonté de puissance » nietzschéenne. Le même

ordinateur fonctionnant sur un autre programme, rédigé ou non dans un langage différent, permet d'imiter des instruments de musique ou de sentir les réactions du public. Le langage de programmation convertit l'ordinateur en une espèce de lubrifiant ou de liant entre deux moyens d'expression. Un autre aspect intéressant pour certains artistes réside dans la possibilité de programmer sans poursuivre un objectif précis. Avec les automates cellulaires, les ramifications aléatoires, les algorithmes récursifs, les stratégies du chaos et, plus généralement, les mathématiques non linéaires autorisent l'écriture de programmes dont les résultats surprennent leur auteur. La machine acquiert une certaine autonomie, puisque l'on se borne à poser les « conditions initiales » algorithmiques sans programmer à l'avance le dénouement. Je trouve que c'est un message posthumaniste des plus opportuns, qui incite à l'humilité et qui signale aussi une crise de la notion d'auteur en ouvrant un très vaste champ d'exploration. Et moi je dis : « Tant mieux ! »

**JLB :** Un autre aspect fondamental des rapports entre technologie et langage, qui est très présent dans votre travail, concerne leurs implications sociales. Si la machine est un langage et un espace de jeu, comment faut-il comprendre sa relation avec le corps social ? Je m'explique. Très souvent, dans les œuvres où vous associez la technologie au langage, vous introduisez une espèce de principe d'intrusion de la technologie dans l'espace du sujet, public ou privé. À votre avis, sur quelle sorte d'espace social imaginaire débouchent vos œuvres, en particulier celles qui touchent directement à l'espace public ?

**RLH :** Tout dépend du type de projet et de la réaction du public. Souvent, il ne réagit pas du tout comme je l'avais imaginé. Prenons par exemple les ombres géantes. La première fois que j'ai utilisé les ombres projetées par les piétons dans une installation monumentale, c'était pour transformer la façade de l'Arsenal, à Graz. Il se trouve que l'Arsenal abrite une peinture intitulée « Les Châtiments de Dieu », figurant les trois grandes peurs des habitants de Graz au Moyen-Âge : l'invasion turque, la peste et les nuages de criquets. J'avais invité des dizaines d'artistes et de penseurs du monde entier à participer à un débat en ligne, autour de la notion de peur et de son évolution : l'invasion turque devient l'invasion des réfugiés de la guerre en ex-Yougoslavie, et la peste est remplacée par le sida. J'avais prévu de projeter les messages électroniques en temps réel sur la façade et de me servir des ombres des piétons pour créer un effet de « scanner » mêlant le public au texte. Je pensais que les ombres donneraient une tonalité expressionniste lugubre à l'ensemble, une ambiance à la Murnau. Et puis j'aimais bien l'idée des ombres comme métaphores de la peur, un peu à la façon du spectre de l'invasion turque qui ne s'est jamais matérialisé en fait. Eh bien, j'avais tout faux ! En réalité, dès que les passants remarquaient l'installation, ils se mettaient à jouer avec les ombres, à faire des blagues. La taille gigantesque des ombres permettait aux collégiens de marcher sur leurs professeurs, par exemple. Un homme en fauteuil roulant pouvait écraser tous les autres sous son ombre de vingt-cinq mètres, équipée de roues géantes. L'installation a pris des allures de carnaval et personne n'a pensé une seule minute aux peurs, à la peste ou aux invasions. C'est l'une de mes erreurs les plus retentissantes. Cette œuvre, qui s'appelait *Re:Positioning Fear*, créait un espace carnavalesque au sens où l'entend Mikhaïl Bakhtine, dans un environnement d'artifice et de jeu qui m'échappait totalement, au propre et au figuré.

L'expérience m'a servi de leçon pour la suite de mon travail avec les ombres. *Body Movies*, où les ombres révèlent d'immenses portraits photographiques, invite justement les spectateurs à jouer avec leurs représentations dans un espace public, à se mettre dans la peau de l'autre comme dans une sorte de théâtre de marionnettes inversé. Les propriétés plastiques des ombres ne renvoient pas à l'absence, à la disparition ou à l'obscurité. C'est une fenêtre sur une autre réalité artificielle. Il s'agit de casser la convention, la routine, le discours dominant du pouvoir que véhicule tout édifice. « Les hommes font les bâtiments et les bâtiments font les hommes », a dit Cicéron. Notre situation dans la ville mondialisée indique tout le contraire. L'environnement urbain ne représente plus les citoyens. Il représente le capital. Les architectes et les promoteurs immobiliers se préoccupent avant tout d'optimiser les coûts, d'où l'uniformité de la mondialisation. D'où, aussi, le triste constat d'une architecture contemporaine vouée au culte du module et du système. On en arrive à une crise de la représentation qui entraîne un véritable besoin de réancrage. Dans mes œuvres, j'essaie de privilégier l'exceptionnel, les lectures décalées de l'environnement, la mémoire étrangère, au sens où elle n'appartient pas à ce lieu. Mon but n'est pas de réaliser des installations « in situ », conçues expressément pour un lieu, mais plutôt de faire apparaître les relations temporelles qui s'instaurent dans un contexte artificiel. C'est un art que je qualifie de « relationship-specific » en anglais.

**JLB :** L'espace public envisagé comme un espace carnavalesque aide à comprendre pourquoi des

communautés se forment là où le sujet perd son identité autonome ou indépendante, et cela vaut également pour vos « architectures relationnelles ». Bakhtine explique que le carnaval suppose un débordement des limites d'identité du corps et du sujet. Il me semble que les œuvres dont vous venez de parler rétablissent les conditions du carnavalesque au moyen d'une pantomime d'ombres, plutôt qu'un théâtre d'ombres. Au fond, vous créez un espace carnavalesque où les usagers peuvent former symboliquement un corps collectif. C'est particulièrement visible quand vous intervenez sur les façades de la place principale de Mexico, le Zocalo. Par là, vous déconstruisez certaines relations avec le pouvoir, pour dévoiler un espace ludique et approfondir les perspectives offertes par le corps social, mais vous le faites par le biais de technologies interactives qui renforcent la dimension imaginaire-fantastique du jeu. Dans cette optique, et pour creuser un peu plus les rapports entre espaces public et carnavalesque, quelle place occupe le corps orgiaque dans ce jeu ?

**RLH :** C'est difficile de généraliser, parce que toutes mes œuvres sont différentes. Le corps est parfois agrandi à l'échelle urbaine (*Displaced Emperors*, *Body Movies* et *Two Origins*). Quelquefois, il est la toile où s'inscrivent les sous-titres (*Subtitled Public*). Il peut devenir la cible d'une surveillance électronique agressive (*Surface Tension* et *Standards and Double Standards*). Ou alors, il ne joue aucun rôle distinct (*Amodal Suspension*, *33 Questions Per Minute* et *Vectorial Elevation*).

Une petite précision à propos d'un mot que vous avez employé. J'évite le terme de « collectif ». Deux tendances s'affrontent dans le monde de l'art électronique. Il y a d'un côté la vision utopique intenable du Français Pierre Lévy, entre autres. Il désigne sous le terme d'« intelligence collective » les communautés virtuelles qui constituent le village planétaire, en partant du principe que nous allons vers une émancipation de la race humaine par l'interconnectivité. Ces idées, diffusées par des revues comme « Wired », me paraissent corporatistes, colonialistes et naïves. Je fais partie de ceux qui rejettent la notion de communauté et de collectif quand il s'agit d'interprétation et de perception. On a vu des œuvres affligeantes réalisées au nom du collectif. En revanche, j'aime beaucoup le mot « connectif », qui pose bien moins de problèmes parce qu'il suppose un assemblage de réalités disparates sans intention préalable et sans effet d'homogénéisation non plus. L'« intelligence connective » dont parle Derrick de Kerckhove me semble plus utile pour appréhender globalement divers plans de l'existence qui sont totalement hétérogènes même s'ils coexistent normalement. Le connectif se définirait en somme comme l'ensemble des tangentes qui nous éloignent du collectif.

Pour en revenir aux rapports entre carnaval, corps et espace public, *Body Movies* suscite des comportements très variables en fonction du lieu de présentation. Dans mon esprit, j'avais associé Lisbonne au stéréotype du Latin qui aime vivre dehors, faire la fête et embrasser tout le monde. Je pensais que l'installation provoquerait ces sortes d'échanges entre les gens. Et qu'est-ce qu'on a vu ? Chacun faisait bien attention de ne pas empiéter sur les ombres des autres. Tandis qu'en Angleterre, où je m'attendais à beaucoup de pudeur et de discrétion, les spectateurs se soulaient, se déshabillaient en public et se livraient à toutes sortes de débauches très drôles à voir. Cet exemple montre à quel point il est difficile d'énoncer des généralités sur le corps dans l'espace public, et cette difficulté est à mes yeux une bonne chose.

**JLB :** Dans votre travail, vous faites une distinction entre « architectures relationnelles » et « sous-sculptures ». Est-ce que cette séparation correspond à des systèmes esthétiques bien déterminés, tels que l'architecture et la sculpture, ou peut-être à des critères de formes et de dimensions ? Ou alors, repose-t-elle sur de simples catégories arbitraires qui vous permettent d'aborder des questions différentes ?

**RLH :** Disons plutôt des catégories arbitraires. Ces néologismes sont précisément destinés à me protéger contre une classification dans les catégories existantes. J'ai commencé à employer l'adjectif « relationnel » en 1994, pour décrire l'installation de téléprésence *The Trace*. C'est un mot que j'ai trouvé dans les travaux de neurologie d'Humberto Maturana et de Francisco Varela, mais je connaissais aussi les recherches pionnières d'artistes comme Lygia Clark ou Helio Oiticica sur les objets relationnels. De plus, je m'intéressais à l'aspect relationnel des banques de données qui tissent un réseau multidimensionnel entre les diverses disciplines, et il me semblait judicieux d'appliquer ce terme à l'architecture, longtemps synonyme de solidité et de permanence. Finalement, c'est un parfait symétrique de l'adjectif « virtuel » qui souligne la dématérialisation des perceptions et voudrait nous faire croire aux simulations. Le

« relationnel » met l'accent sur la dématérialisation de l'environnement réel et nous incite à mettre en question les dissimulations. Le terme est déjà galvaudé à présent, popularisé notamment par « L'Esthétique relationnelle » de Nicolas Bourriaud. Pourtant, mon travail n'a pas grand-chose à voir avec ce livre, et d'ailleurs je l'avais commencé bien avant. Pour rester cohérent dans ma démarche, je vais sans doute continuer la série des architectures relationnelles en conservant les deux définitions burlesques que j'en ai données : « actualisations technologiques d'environnements urbains à mémoire étrangère » (1994) et, plus récemment, « antimonuments de dissimulation publique » (2002).

La série des sous-sculptures a débuté en 2003, avec l'installation de ceintures motorisées *Standards and Double Standards* [Deux poids, deux mesures]. J'en ai déjà ajouté trois : la sculpture cinétique *Synaptic Caguamas*, l'écran interactif *Glories of Accounting* et le néon *Entanglement*. La plupart du temps, ces œuvres sont plus transportables et nomades que les Architectures relationnelles. Tout de même, je crois qu'un de ces jours, je vais faire une sous-sculpture de dimensions monumentales. Ce n'est pas une question d'échelle. Pour l'instant, je n'ai pas de définition de la sous-sculpture, mais je pense qu'elle a un rapport avec les matrices de contagion. Toutes les installations se composent d'au moins deux éléments robotiques ou virtuels interconnectés. Les lois de comportement de ces éléments sont relativement simples, mais elles subissent l'influence des éléments voisins ou de facteurs extérieurs, tels que la surveillance du public (presque toutes mes installations « surveillent les surveilleurs », dirait Daniel Garcia Andújar). Ils arrivent ainsi à avoir un comportement imprévisible, où se manifestent des turbulences et autres phénomènes produits par les mécanismes non linéaires. Dans *Standards and Double Standards*, il y a entre dix et cent ceintures bouclées suspendues à des robots interconnectés. Une caméra automatique surveille le public. Elle déclenche une rotation des ceintures les plus proches du visiteur de manière à orienter toutes les boucles dans sa direction. Ces mouvements localisés contaminent les ceintures voisines et ainsi de suite, provoquant une réaction en chaîne qui se propage à travers toute la matrice. Si un deuxième visiteur entre, les ceintures les plus proches de lui se mettent à tourner et ce deuxième mouvement se répand par contagion. Il en résulte des interférences analogues à celles que l'on observe, par exemple, dans une citerne, quand plusieurs gouttes de pluie tombent. Quelques ceintures ne bougent pas, d'autres tournent sans cesse en formant des tourbillons et d'autres encore suivent les déplacements du spectateur.

Une composante supplémentaire des sous-sculptures est liée au « principe de substitution » de Barbara Liskov, selon lequel, dans la programmation par objets, on peut substituer à un objet d'une classe donnée un autre d'une classe dérivée, ou « héritée », sans modifier les propriétés du programme. C'est un peu comme la métonymie en psychanalyse et en linguistique, ou la prémisse mineure d'un syllogisme catégorique en philosophie. Le principe de substitution me paraît extrêmement utile quand il s'agit d'opérer des transferts symboliques entre des réalités d'ordre différent. Dans *Standards and Double Standards*, la ceinture se substitue à la figure du père ou de l'autorité masculine. Dans *Synaptic Caguamas*, les bouteilles de bière (les « caguamas » mexicaines) remplacent les neurones dans une simulation algorithmique des connexions cérébrales. Dans *Glories of Accounting*, les mains levées évoquent à la fois le salut fasciste et le mouvement antiterroriste espagnol des Manos blancas por la paz. En même temps, c'est le geste du vote à main levée et celui que l'on fait pour dire : « Stop ! » Dans *Entanglement*, les néons connectés à l'internet se substituent aux photons enchevêtrés de la mécanique quantique.

Contrairement à ce que suggère le principe de substitution, ces remplacements ont des répercussions sur les formes des sous-sculptures. Ils laissent un résidu symbolique et perturbent les équivalences. C'est de ce résidu que l'installation tire sa force, sa poésie, son absurdité. Par conséquent, je propose des stratégies antimodulaires pour les œuvres d'art. J'aime les écarts, les restes de divisions, les erreurs d'arrondi. Le module engendre l'ennui et l'uniformité. La modularisation est favorisée :

- Dans l'informatique, par les plug-ins et la programmation par objets
- Dans les arts, par la notion d'auteur et la multiplication des biennales
- Dans la finance, comme instrument de contrôle et de quantification
- Dans l'architecture, où le système tient lieu de solution (voir Norman Foster)
- Dans l'éducation, par l'idée moderniste de spécialisation

Certes, mes œuvres ont parfois des aspects modulaires, du moins dans leur fabrication et leur vente, et

autant reconnaître ce paradoxe, puisque de toute façon, il n'est pas possible de vivre en dehors de son temps.

L'architecture relationnelle et la sous-sculpture peuvent aussi se révéler antimodulaires, présenter des glissements symboliques ou s'inscrire dans un espace matriciel régi par les lois de la contagion. Aucune ligne de démarcation bien nette ne sépare les deux séries. Les sous-sculptures sont un peu plus personnelles, c'est vrai. Elles explorent peut-être les espaces psychologiques au lieu des espaces urbains. La série a commencé au moment où j'entamais une psychothérapie qui dure depuis quatre ans maintenant. Ceci explique peut-être cela.

**JLB :** Je voudrais revenir sur les mathématiques non linéaires et leur relation avec *Synaptic Caguamas*. Quand l'information est un flux, qui se déploie dans diverses dimensions, elle introduit la notion de possibilité comme mode de construction. Ce n'est pas une œuvre fondée sur des relations aléatoires. On a plutôt affaire à un système de représentation configuré par des variables et des lignes de fuite. Pouvez-vous préciser le fonctionnement esthétique des flux d'information comme dispositifs d'autogénération et d'autoconfiguration ?

**RLH :** Les algorithmes récursifs, la théorie du chaos, les automates cellulaires, la génétique numérique, plus généralement, toutes les descriptions de phénomènes dynamiques complexes sont d'autant plus fascinantes qu'elles paraissent douées de vie. Certaines présentent des signes d'évolution, d'autres de morphogénèse, d'autres encore de gestation et d'autorégulation. Ces branches des mathématiques ont plusieurs origines, l'une d'entre elles étant l'élaboration de la théorie cybernétique par Norbert Wiener à Mexico en 1946... Rien de bien nouveau, donc. À la Renaissance, la perspective et la suite de Fibonacci fournissaient une caution à l'activité figurative. De nos jours, on peut et on doit adopter les mathématiques de la complexité. Le sujet renaissant se constitue précisément dans la vision organisée autour du point de fuite. Quel est l'effet équivalent produit par la contemplation d'un motif fractal ? Ces mathématiques récusent l'humanisme, et c'est heureux. Elles nous permettent de concevoir des œuvres qui nous désobéissent (et qui désobéissent aux critiques).

Avant l'arrivée de ces mathématiques dans l'art, l'une des seules stratégies que l'artiste pouvait employer pour provoquer des phénomènes imprévus consistait à faire intervenir le hasard, dans la sculpture cinétique, par exemple, ou dans l'écriture automatique. John Cage, Marcel Duchamp et d'autres que j'admire beaucoup ont poussé très loin cette recherche, mais je crois qu'il faut passer à autre chose. Même le meilleur ordinateur du monde s'avère incapable de générer des nombres authentiquement aléatoires. Aujourd'hui, on admet qu'un cyclone ne soit pas dû à la malchance, mais le fruit d'une dissipation non linéaire de l'énergie (le fameux « battement d'aile du papillon à l'autre bout de la planète » de Lorenz). Cela ne veut pas dire non plus qu'il y ait un destin et que tout soit prévisible. Bien au contraire, les mathématiques du chaos nous montrent que l'incertitude est inséparable du phénomène observé.

Désormais, il est possible de créer des œuvres à partir de toutes petites graines. Il suffit de « semer » les conditions initiales d'un phénomène, si l'on peut dire, et ensuite l'œuvre prend forme toute seule, de manière incontrôlable. Les bouteilles de *Synaptic Caguamas* se réalignent toutes les trois minutes, afin d'instaurer chaque fois de nouvelles conditions initiales, parce que les configurations obtenues sont parfois banales ou alors elles se bloquent dans un équilibre dynamique.

La théorie de la complexité décrit les connexions neuronales, les mutations génétiques et la diversité des feuilles d'arbres. On pourrait citer une infinité d'applications dans tous les aspects de notre environnement naturel et social. Mon ami Manuel DeLanda explique que les flux dynamiques permettent d'appréhender l'histoire dans une optique non linéaire. Il ne s'agit pas de retenir sélectivement des faits, des dates et des héros, mais de raisonner en champs d'attraction, isobares et influences, sur le modèle de ces mathématiques. Je veux visualiser ces flux, les activer et les concrétiser pour qu'ils m'aident à donner forme à mes œuvres.

**JLB :** Le hasard est mis en exergue dans *Subtitled Public*. Quand on en a parlé il y a quelque temps, vous avez fait un rapprochement avec le coup de dés mallarméen. Un coup de dés met en marche un dispositif où la poésie, le théâtre, la technologie et les mathématiques non linéaires construisent un champ de

significations complexe. C'est un espace où le langage me nomme et, en même temps, le corps se réduit à son ombre. Comment se fait le lien entre intrusion et disparition dans cette métaphore des sociétés de surveillance ? Dans quelle mesure le spectateur y trouve-t-il un mode de subversion face à un monde contemporain où « je suis nommé » ?

**RLH** : Le hasard intervient effectivement dans *Subtitled Public*. Un dispositif de surveillance informatisé détecte un visiteur et l'ordinateur choisit au hasard un verbe conjugué à la troisième personne. Le visiteur ne peut plus se débarrasser de ce mot projeté sur son corps, mais quand deux spectateurs se touchent, ils échangent leurs verbes. La dimension aléatoire de cette œuvre comporte une large part d'ironie. Le dispositif de surveillance, capable de détecter une présence avec beaucoup de précision, prétend discerner aussi les états d'âme, les gestes et les désirs. Finalement, le hasard fait tout basculer dans l'absurde. C'est une réflexion sur les techniques d'identification dont on parlait tout à l'heure. Le hasard, le coup de dés me servent à dénoncer le caractère ridicule du projet du Department of Homeland Security américain qui voudrait repérer les suspects au moyen de caméras.

La surveillance ne cesse de nous voler nos images et nos paroles. Dans mes œuvres récentes, je demande ce qui se passerait si toutes les caméras se transformaient en projecteurs pour nous distribuer des paroles et des images, au lieu de les prendre. J'ai envie d'affirmer le refus d'« être nommé ». Quand on entre dans une œuvre d'art ou un espace public, on a tous certaines valeurs acquises par l'expérience, les lectures, etc. Je veux secouer ces valeurs pour créer une situation dysfonctionnelle, un état de résistance et de rejet des slogans tout faits. Je cherche le défaut de la cuirasse qui permet de faire surgir les imperfections, les discordances. Provoquer les discordances, voilà ce que je veux faire. Le jour du vernissage, le dispositif avait projeté le verbe « pisser » sur une de mes amies, et j'ai dû lui expliquer comment s'en débarrasser en le passant à quelqu'un d'autre. Pour moi, c'est une bonne chose qu'il y ait cette résistance à l'étiquette attribuée, que les gens n'acceptent pas ce sous-titre, ne le prennent pas pour un oracle, qu'ils aient toujours conscience du mensonge. J'ai beaucoup aimé le commentaire d'un visiteur, qui a dit : « Moi, j'ai reçu le verbe "invalidate" et il se pourrait bien que j'ai déjà une invalidité, mais je ne sais pas laquelle. » Un autre a remarqué : « On enfile un habit psychologique en fonction du mot qu'on reçoit. »

On n'a pas fini d'explorer la culture de la paranoïa. Cela ne me fait pas plaisir d'avoir à travailler sur cette question, mais je crois qu'il est extrêmement important de le faire. Ce qui se passe depuis le 11 septembre est très, très grave. Les pouvoirs publics s'accrochent à cette idée fallacieuse que la réponse au terrorisme passe forcément par la technologie. Je me sens obligé de réagir. Et je propose d'utiliser les distorsions de la caméra pour mettre en évidence les préjugés qui gouvernent. Chaque fois que quelqu'un s'arrête devant une caméra de surveillance, il devrait se dire qu'un sous-titre va lui tomber dessus d'un moment à l'autre, un sous-titre qui ne concordera probablement pas à ce qu'il souhaiterait montrer sur son corps en public.

José Luis Barrios

Critique d'art et conservateur, il enseigne la philosophie et la théorie de l'art à l'Université Iberoamericana ainsi qu'à l'UNAM à Mexico. Il est également directeur de Curare Magazine et a édité plusieurs livres et essais au sujet de l'art contemporain.

[RLH]