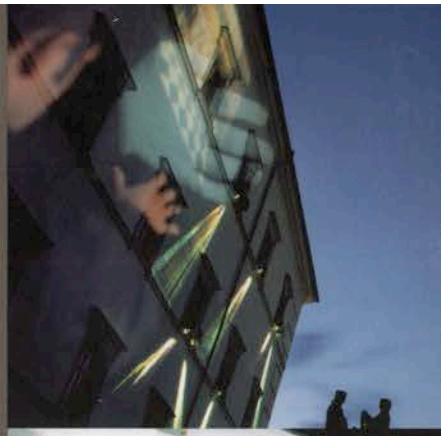
moi

et ma circonstance.

rafael lozano hemmer



2

1

1

1

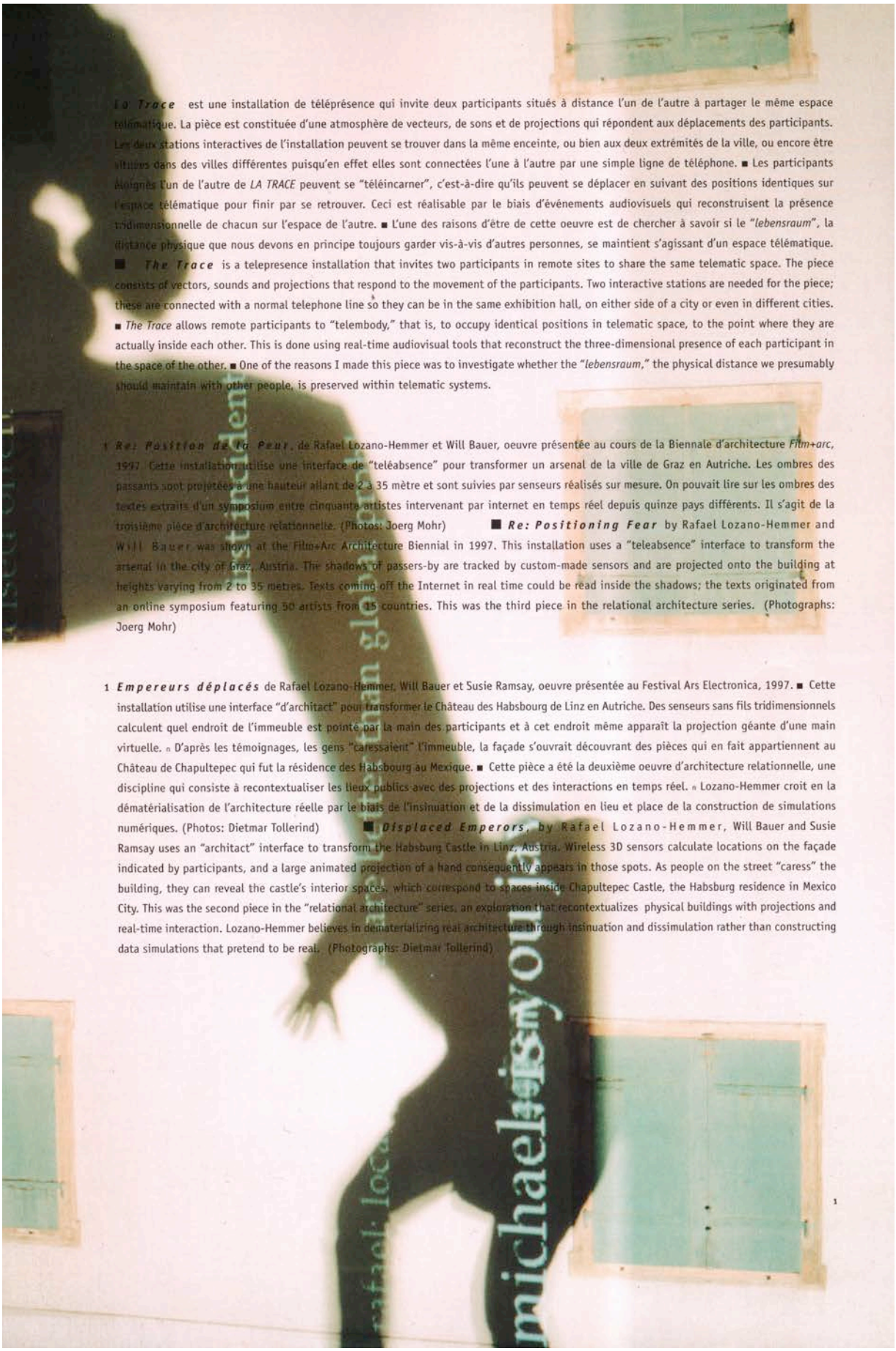
Moi et ma circonstance, exhibition catalogue, 4 Nov 1999 - 6 Feb. 2000: 70-75, Musée des Beaux Arts, Montréal (english, français)

1

Rafael Lozano - Hemmer ■ Artiste électronique mexicano-canadien qui travaille sur l'architecture relationnelle, le théâtre technologique, les installations et les performances. ■ Son travail a été présenté dans plus de douze pays, y compris la foire *ARCO* de Madrid, le *Musée de Monterrey*, Mexique, le *Festival European Media Art*, Osnabrück, Allemagne, *Experimental Intermedia*, New York, E.U., Université de Karlstad, Suède, *Music Gallery*, Toronto, Canada, *Hallwalls Gallery*, Buffalo, E.U., *SIGGRAPH'93*, Anaheim, E.U., *Festival Ars Electronica 92 et 97*, Linz, Autriche et la *Troisième Biennale Film und Architektur*, Graz, Autriche. Pour la célébration de la fin du millénaire, Lozano installera sur la grand place de la ville de Mexico une grande oeuvre interactive. ■ Il a été éditeur invité de la revue *Leonardo* et éditeur correspondant de *Mediamatic Interactive Publishing* à Amsterdam. Ses essais ont été publiés dans *Kunstforum*, Allemagne, *Bioapparatus*, Canada, *Performance Research*, Grande Bretagne, *Ylem*, USA, *Telepolis*, Allemagne, *Movimiento Actual*, Mexique, catalogues de Ars Electronica, Autriche et autres publications. Il a été membre de plusieurs jurys et comités de sélection internationaux, y compris pour le Prix multimédia Milia d'Or à Cannes et pour l'ISEA 97 de Chicago. ■ Il a été responsable de plusieurs ateliers et a présenté de nombreuses conférences: SAGAS, Munich, Dutch Electronic Art Festival 99, Rotterdam, Arch Foundation, Salzbourg, Viper 98, Lucerne, Imagina 98, Monaco, ARCO 93 et 96, Résidence d'Etudiants, Art Futura 95, *Université Complutense*, Madrid; Milia 95 et 96, Cannes; *Université Polytechnique* et *Fondatio*, Valencia; Ciber-ría, Bilbao; *UNAM*, *UAM*, *CONACYT*, *Centre National des Arts* et *Musée d'anthropologie*, Ville de Mexico ; *Institut Technologique de Monterrey*, Mexique; *Concordia University*, Montréal; *York University* et *Ontario College of Art*, Toronto, Canada. ■ Ses oeuvres, réalisées en collaboration avec Will Bauer, ont reçu les prix d'art interactif suivants: *Prix Ars Electronica* 1995 et 1998, prix "Best Installation"; prix de l'*Interactive Digital Media Awards* de Toronto, Canda; prix Cyberstar de la chaîne de télévision allemande *WDR* et du centre de réalité virtuelle de *GMD* de Bonn, Allemagne. ■ **Will Bauer** ■ Artiste, ingénieur et compositeur Canadien. ■ Travaille sur les moyens électroniques intégrés. Il est l'inventeur du Gesture And Media System (GAMS) -senseur tridimensionnel sans fil pour commande audiovisuelle- et a déposé plusieurs brevets dans différents domaines de la technologie. Ses textes ont paru dans Flash Art International et le Computer Music Journal. Son travail a été présenté dans de nombreux festivals, comme *Cyberconf*, *Ars Electronica*, *Interactive Media Festival*, *SigGraph*, *The Fringe Theatre Festival*, et *ARCO*.

Rafael Lozano - Hemmer ■ Mexican-Canadian electronic artist, works in relational architecture, technological theatre, installations and performance art. His work has been shown in more than twelve countries including the *ARCO* Art Fair in Madrid, Spain; the *Museo de Monterrey* in Monterrey, Mexico; the *European Media Art Festival* in Osnabrück, Germany, *Experimental Intermedia* in New York, U. S.; *Karlstad University* in Karlstad, Sweden; *Music Gallery* in Toronto, Canada; *Hallwalls Gallery* in Buffalo, U. S; *SIGGRAPH '93* in Anaheim, Califirnia, U.S., the *Ars Electronica Festival 92* and *97* in Linz, Austria, and the *3rd Internationale Biennale Film und Architektur* in Graz, Austria. He will install a large interactive piece to transform the Zocalo plaza in Mexico City for the Millenium celebrations. ■ He has been guest editor of the *Leonardo Magazine* and a corresponding editor for *Mediamatic Interactive Publishing* in Amsterdam, Holland. His essays have been published in *Kunstforum*, Germany, *Bioapparatus*, Canada, *Performance Research*, Great Britain, *Ylem Newsletter*, United States, *Telepolis*, Germany, *Movimiento Actual*, Mexico, and in catalogues from Ars Electronica in Austria and other art and media publications. He has served on various juries and international committees, including the *Prix Milia d'Or* for multimedia in Cannes and *ISEA 97* in Chicago. ■ He has given many lectures and workshops, including: at *SAGAS* in Munich, Germany; *The Dutch Electronic Art Festival 99* in Rotterdam, Holland; The *Arch Foundation* in Salzburg, Austria; *Viper 98* in Lucerne, Switzerland; *Imagina 98* in Monaco; *ARCO 93* and *96*, the Students' Residence in Madrid, Spain; *Art Futura 95* at the *Universidad Complutense* in Madrid, Spain; *Milia 95* and *96* in Cannes, France; the *Universidad Politécnica* y *Fundación CAM*, in Valencia, Spain; *Ciber-ría* in Bilbao, Spain; the *UNAM*, the *UAM*, the *CONACYT*, the *Centro Nacional de las Artes* and the *Museo de Antropología* in Mexico City, Mexico; The *Tecnológico de Monterrey*, in Monterrey, Mexico; *Concordia University* in Montreal, Canada; and *York University* and the *Ontario College of Art* in Toronto, Canada. ■ His works, created in collaboration with Will Bauer, have received honorable mentions for interactive art at *Ars Electronica* in Austria in 1995 and 1998, won the prize for best installation at the *Interactive Digital Media Awards* in Toronto, Canada, and received a Cyberstar prize from the German television network *WDR* and the *GMD* virtual reality centre in Bonn, Germany. ■ **Will Bauer** ■ Canadian artist, engineer and composer, he works with integrated electronic (and opposed to "multi") media. He is the inventor of the Gesture And Media System (GAMS) -a three-dimensional wireless audiovisual control sensor- and he has various patents in many distinct technological fields. His texts have been published in *Flash Art International* and the *Computer Music Journal*. He has shown his work in many festivals, such as *Cyberconf*, *Ars Electronica*, *Interactive Media Festival*, *SigGraph*, the *Fringe Theatre Festival*, and *ARCO*.

Moi et ma circonstance, exhibition catalogue, 4 Nov 1999 - 6 Feb. 2000: 70-75, Musée des Beaux Arts, Montréal (english, français)



La Trace est une installation de téléprésence qui invite deux participants situés à distance l'un de l'autre à partager le même espace télématique. La pièce est constituée d'une atmosphère de vecteurs, de sons et de projections qui répondent aux déplacements des participants. Les deux stations interactives de l'installation peuvent se trouver dans la même enceinte, ou bien aux deux extrémités de la ville, ou encore être situées dans des villes différentes puisqu'en effet elles sont connectées l'une à l'autre par une simple ligne de téléphone. ■ Les participants éloignés l'un de l'autre de *LA TRACE* peuvent se "téléincarner", c'est-à-dire qu'ils peuvent se déplacer en suivant des positions identiques sur l'espace télématique pour finir par se retrouver. Ceci est réalisable par le biais d'événements audiovisuels qui reconstruisent la présence tridimensionnelle de chacun sur l'espace de l'autre. ■ L'une des raisons d'être de cette oeuvre est de chercher à savoir si le "*lebensraum*", la distance physique que nous devons en principe toujours garder vis-à-vis d'autres personnes, se maintient s'agissant d'un espace télématique.

■ ***The Trace*** is a telepresence installation that invites two participants in remote sites to share the same telematic space. The piece consists of vectors, sounds and projections that respond to the movement of the participants. Two interactive stations are needed for the piece; these are connected with a normal telephone line so they can be in the same exhibition hall, on either side of a city or even in different cities. ■ *The Trace* allows remote participants to "telembody," that is, to occupy identical positions in telematic space, to the point where they are actually inside each other. This is done using real-time audiovisual tools that reconstruct the three-dimensional presence of each participant in the space of the other. ■ One of the reasons I made this piece was to investigate whether the "*lebensraum*," the physical distance we presumably should maintain with other people, is preserved within telematic systems.

1 ***Re: Position de la Peur***, de Rafael Lozano-Hemmer et Will Bauer, oeuvre présentée au cours de la Biennale d'architecture *Film+arc*, 1997. Cette installation utilise une interface de "téléabsence" pour transformer un arsenal de la ville de Graz en Autriche. Les ombres des passants sont projetées à une hauteur allant de 2 à 35 mètre et sont suivies par senseurs réalisés sur mesure. On pouvait lire sur les ombres des textes extraits d'un symposium entre cinquante artistes intervenant par internet en temps réel depuis quinze pays différents. Il s'agit de la troisième pièce d'architecture relationnelle. (Photos: Joerg Mohr) ■ ***Re: Positioning Fear*** by Rafael Lozano-Hemmer and Will Bauer was shown at the Film+Arc Architecture Biennial in 1997. This installation uses a "teleabsence" interface to transform the arsenal in the city of Graz, Austria. The shadows of passers-by are tracked by custom-made sensors and are projected onto the building at heights varying from 2 to 35 metres. Texts coming off the Internet in real time could be read inside the shadows; the texts originated from an online symposium featuring 50 artists from 15 countries. This was the third piece in the relational architecture series. (Photographs: Joerg Mohr)

1 ***Empereurs déplacés*** de Rafael Lozano-Hemmer, Will Bauer et Susie Ramsay, oeuvre présentée au Festival Ars Electronica, 1997. ■ Cette installation utilise une interface "d'architact" pour transformer le Château des Habsbourg de Linz en Autriche. Des senseurs sans fils tridimensionnels calculent quel endroit de l'immeuble est pointé par la main des participants et à cet endroit même apparaît la projection géante d'une main virtuelle. ■ D'après les témoignages, les gens "caressaient" l'immeuble, la façade s'ouvrait découvrant des pièces qui en fait appartiennent au Château de Chapultepec qui fut la résidence des Habsbourg au Mexique. ■ Cette pièce a été la deuxième oeuvre d'architecture relationnelle, une discipline qui consiste à recontextualiser les lieux publics avec des projections et des interactions en temps réel. ■ Lozano-Hemmer croit en la dématérialisation de l'architecture réelle par le biais de l'insinuation et de la dissimulation en lieu et place de la construction de simulations numériques. (Photos: Dietmar Tollerind) ■ ***Displaced Emperors***, by Rafael Lozano-Hemmer, Will Bauer and Susie Ramsay uses an "architact" interface to transform the Habsburg Castle in Linz, Austria. Wireless 3D sensors calculate locations on the façade indicated by participants, and a large animated projection of a hand consequently appears in those spots. As people on the street "caress" the building, they can reveal the castle's interior spaces, which correspond to spaces inside Chapultepec Castle, the Habsburg residence in Mexico City. This was the second piece in the "relational architecture" series, an exploration that recontextualizes physical buildings with projections and real-time interaction. Lozano-Hemmer believes in dematerializing real architecture through insinuation and dissimulation rather than constructing data simulations that pretend to be real. (Photographs: Dietmar Tollerind)

Moi et ma circonstance, exhibition catalogue, 4 Nov 1999 - 6 Feb. 2000: 70-75, Musée des Beaux Arts, Montréal (english, français)

Rumba (in the rhythm of a technological spasm)

Mexico's violent proliferation of technological media, particularly since the introduction of NAFTA, cannot be overlooked as we attempt to understand the most recent events in Mexican arts. It is not entirely clear whether the adoption of new technical strategies should be considered a means, or an end in itself.

In *The Trace, Remote Insinuated Presence* (1995), Rafael Lozano-Hemmer's intention to record human movements in real time is very clear. This installation is located in the interconnection of two rooms, through the use of devices which register movement in such a way that a viewer-participant in one room is able to gauge her or his position in relation to a viewer-participant in the other room. Both can play with the phantasmal presence of their counterparts, which is indicated by beams of light and a video monitor. Despite the playful and almost sentimental emphasis that the artist imparts on his interactive work, the fact that we have here the means to distill an individual's position down to a data sequence brings to mind a future in which supervisory systems might be "conscious" of each and every human movement.

Does this work intend to transform the real world into a virtual one, or to function as a means to make us conscious of our own bodies in relation to other bodies? Like many new technologies, this one involves a reiterative presencing of Cartesian space, of its now digitized perfection for the expansion of a computerized society. In projects like this one, it is clear that the concept of the individual is increasingly subordinate to its normative structure.

A piece like Lozano-Hemmer's demands a highly sophisticated production capacity, involving the organized labor of various people. To the figure of the solitary, inspired artist, we must now add a notion of the artist-impresario, producer and administrator of a wide range of resources. Other artists in Mexico have taken this concept even further, and have established various kinds of businesses with worldwide success. *Mejor Vida Corp.*(Better Life Corp.) is a company originally conceived by Minerva Cuevas, who makes use of much more modest technologies than Lozano-Hemmer's; even so, her project aims to take advantage of a multitude of technical media options, especially those that lend themselves to massive distribution of messages and products. According to Cuevas, this project "runs along the borders of activism, assumes a political stance, makes use of technology and partakes of advertising strategies." This single person's corporation has various elements, among which are a radio station, the creation of an information network about cultural and media events, the satirical use of editorial space, and, finally, the production of commodities and their distribution through a web site. These products—for example, "cannabis cookies" —have connotations of the so-called "counter-culture" and also have an almost altruistic objective, exemplified by "the fictitious, effective prices of primary necessities" . Various hacker techniques are employed with sometimes surprising results. Walking the line between subversive practice and adolescent jokes, the majority of Cuevas' creations exhibit a critical attitude towards the indifference that seems to permeate many sectors of society in the face of an extreme poverty which has intensified in recent years despite "macroeconomic" advances in Mexico. *Mejor Vida Corp*. still has quite a bit to do as regards a well-defined critique, proposal or "posture," although it may be precisely this type of theoretical lack of definition which is itself assumed as a posture. The project functions less to develop a critique than to put forth a number of anti-establishment ideas. There

Moi et ma circonstance, exhibition catalogue, 4 Nov 1999 - 6 Feb. 2000: 70-75, Musée des Beaux Arts, Montréal (english, français)

is, however, no doubt that projects like this one act as embryos of a brutal struggle over the control of communication media.

Miguel Ventura has devoted himself to an exploration of construction and destruction in the relationship between society and the body. His attention to bodily disintegration can be seen even in his early paintings, in his first works relating to the AIDS epidemic. In an excellent publishing project, *The Notebooks of Mademoiselle Heidi Schreber*, Ventura attempts to define a concept of illness from the point of view of language and the role it plays in constituting social and individual bodies. Ventura also created a small company, *the New Interterritorial Language Committee*, but as he indicates, "...the premises of the NILC, which employ a perverse social and political rhetoric taken from Mein Kampf or the vocabulary of the Chinese Cultural Revolution combined with a disingenuous sense of the joy of life, inevitably sabotage any type of participation in this organization." Ventura has turned to other media like video and the manufacture of multiples. The curator Robert Boyd has written that in the instructional videos shown in this exhibition: "in order to locate points of contact between authoritarian didactic methods and the desire for racial purity evidenced in eugenics, Ventura parodies pedagogical standards and at the same time points to their darker implications." Art is responsible for analyzing not only communication technologies, but also those intended to improve the body (comprising, perhaps, one single problematic). The concept and structuring of subjects as a normative strategy of contemporary Western societies is the clearest focus of Ventura's critique-fascination. His strategy is one of extreme overflow; an explosive counterpoint to the Apollonian clarity so prevalent in current Mexican neo-conceptual art.

Moi et ma circonstance, exhibition catalogue, 4 Nov 1999 - 6 Feb. 2000: 70-75, Musée des Beaux Arts, Montréal (english, français)

Dans *La Trace. Présence télésuggérée* (1995), de Rafael Lozano-Hemmer, nous pouvons constater que l'intention la plus évidente de l'artiste est de relever et d'enregistrer le mouvement humain en temps réel. Cette installation repose sur l'interconnexion de deux pièces au moyen d'instruments qui relèvent et enregistrent les mouvements de telle sorte que le participant qui se trouve dans l'une des pièces peut savoir exactement quelle est la position du deuxième participant qui se trouve quant à lui dans l'autre pièce. Tous deux peuvent jouer avec la présence spectrale de leur partenaire qui leur est indiquée par un moniteur et des faisceaux lumineux. Malgré l'aspect ludique, et presque sentimental dirions-nous, que l'artiste a voulu donner à son oeuvre interactive, le fait qu'il existe un moyen permettant de réduire la position d'une personne à une série de coordonnées laisse entrevoir un monde futur dans lequel les systèmes de surveillance seront "conscients" de chacun de nos mouvements.

L'intention de cette oeuvre serait-elle de transformer le monde réel en monde virtuel pour nous permettre de prendre conscience de notre corps et de sa relations aux autres corps? Comme dans le cas de bien des nouvelles technologies, il s'agit là d'une mise à jour systématique de l'espace cartésien, de son adaptation au numérique, dans la perspective de l'expansion d'une société informatique. Des réalisations comme celle-ci nous démontrent que le concept d'individu est plus dépendant de jour à jour de l'aspect normatif.

Une pièce comme celle-ci exige une capacité de production hautement sophistiquée qui sous-entend l'organisation et le travail de plusieurs personnes. A la figure de l'artiste solitaire et génial vient s'ajouter à présent celle de l'artiste entrepreneur, producteur et administrateur de toute une série de ressources matérielles. D'autres artistes mexicains ont franchi un pas de plus et, suivant en cela la marche du monde, ont décidé de créer des entreprises qui se consacrent à différentes tâches.

Mejor Vida Corp. (Une vie meilleur Corp.) est une entreprise conçue au départ par Minerva Cuevas.