

Art contemporain nouveaux médias

Dominique Moulon



Rafael Lozano-Hemmer (né en 1967, vit et travaille au Québec), *Frequency and Volume*, 2003. Installation interactive. Rafael Lozano-Hemmer compte parmi les quelques artistes numériques à être parvenu à pénétrer le marché de l'art contemporain.

relative complexité spatiale, temporelle, sachant toutefois leur incapacité à communiquer avec celui qui réside dans l'image.

L'usage des ombres projetées des spectateurs est récurrent dans le travail de Rafael Lozano-Hemmer, comme il est essentiel au dispositif *Frequency and Volume*. Des informations et autres données relatives aux fréquences radio captées s'incrudent sur les ombres projetées des spectateurs. S'approchant du mur, ces derniers magnifient leurs silhouettes et amplifient le volume sonore. En se déplaçant de côté, ce sont les fréquences qu'ils contrôlent, allant de celles réservées aux services d'urgence à celles dédiées à l'information comme à la musique. Dans cette installation, le corps du spectateur est transformé en

une antenne permettant de mesurer la multiplicité des ondes qui nous entourent au quotidien. *Frequency and Volume* révèle ce qui, d'ordinaire, reste invisible. Chaque nouvelle expérience est l'occasion pour Rafael Lozano-Hemmer de s'étonner de la façon dont le public se saisit de ses interfaces participatives, de la façon dont il les détourne en inventant sans cesse de nouveaux usages.

Pendant la performance *man in |e|space* issue de la collaboration de l'artiste Wolf Ka avec les membres du collectif LAB[au], ce sont les mouvements des corps de deux danseuses qui font les images. Dans un même temps, le public est invité à déambuler au travers de ces vidéos projetées sur les parois verticales qui recréent l'espace virtuel calculé par la machine. Équipées de dispositifs

« Une histoire des notions de participation et d'interactivité montrerait que l'on est progressivement passé d'une interactivité et d'une participation sensorielles (liées aux happenings et environnements des années 1960) à une participation au sein de laquelle la machine intervient comme une sorte de médium ou d'interface incontournable. C'est en se faisant lui-même rouage et "organe" de la machine que le spectateur peut participer. » Florence de Mèredieu, *Arts et Nouvelles Technologies - Art vidéo, art numérique*, 2003.



Rafael Lozano-Hemmer (né en 1967, vit et travaille au Québec), *Under Scan*, 2005. Installation interactive. *Under Scan* est une installation urbaine dont il existe une déclinaison intitulée *Eye Contact*. Celle-ci se présente sous la forme d'un écran interactif comprenant un système d'analyse d'image. Elle constitue la première pièce de la série des *Shadow Boxes* : des œuvres dont les tailles facilitent l'intégration au sein de musées, de galeries ou de collections.

des internautes. Ces derniers on en effet la possibilité de donner comme de retirer la lumière à qui bon leur semble. Ils ont pour ce faire une fenêtre de visualisation qui présente des cibles potentielles. La machine s'exécute. Qu'y a-t-il de plus inconfortable que d'être surveillé par une machine dont on ignore le degré d'autonomie car il peut tout aussi bien n'y avoir personne en ligne ?

Il est même des installations interactives qui intègrent des dispositifs de vidéosurveillance capables d'anticiper un futur immédiat. C'est le cas d'*Under Scan* conçue par Rafael

Lozano-Hemmer pour l'espace public. Lorsqu'ils traversent le territoire de l'œuvre qui baigne dans la lumière de puissants projecteurs, les passants sont traqués par une application. Celle-ci, en se basant sur leurs déplacements, prépare les séquences vidéo qu'elle projettera dans leurs ombres. Les promeneurs découvrent alors des gens couchés dans leurs silhouettes. Nombreux sont ceux qui veulent immortaliser l'étrange situation en photographiant leurs ombres incarnées. Mais attention car, un mouvement de trop, et les dormeurs se réveillent pour tenter désespérément de