

mouvement #14
revue indisciplinaire
octobre/décembre 2001

mouvement



CULTURES ÉLECTRONIQUES

COLLECTIF LAB[AU] /
GRÉGORY CHATONSKY /
ROBIN RIMBAUD /
ÉRIC SADIN /
JEAN LAMBERT-WILD /
LE NET ART

PHOTOGRAPHIE ET ARTS PLASTIQUES

NAN GOLDIN / ÉDOUARD LEVÉ /
PAUL McCARTHY /
MARIKA BÜHRMANN /
SIMON STARLING

MARIONNETTES

NOVARINA - PARÉ - WEISS /
EL PERIFERICO DE OBJETOS

LA PAROLE VIVE DU THÉÂTRE

TG STAN / LIEUX PUBLICS /
PLACE AUX ÉCRITURES

AGENDA 32 PAGES

M 5456 - 14 - 40,00 F - RD



40 FF # 280 FB # 12 FS

architecture du flux

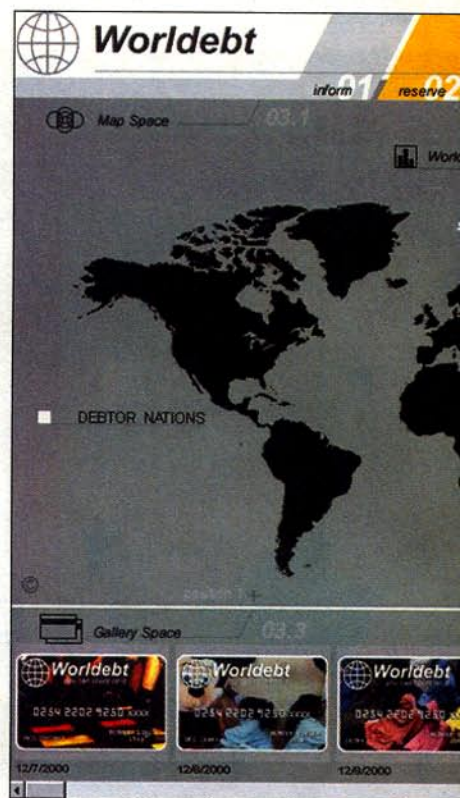
Le collectif bruxellois LAB[au] associe aux écrits théoriques et à la recherche d'un laboratoire (LAB[a+u]), des travaux de production et de conception (LA.BAU). LAB[au] investit les implications des NTCI dans les structures spatio-temporelles ainsi que dans leurs formes de représentation telle que l'architecture et l'urbanisme. L'œuvre polymorphe de LAB[au] part d'une définition de l'architecture / « architecture » en tant que code et langage réunissant des concepts issus de cette discipline mais aussi des sciences humaines et de l'information, pour inscrire sa réflexion et sa pratique au cœur des enjeux d'une société de réseaux. Pour Manuel Abendroth, Jérôme Decock, co-fondateurs de LAB[au] auxquels sont venus récemment s'adjoindre Alexandre Plennevaux et Grégoire Verhaegen, l'hypertexte rassemble ces processus de computation (organisation des données informatiques) et de communication dans un modèle unifié. Sa transcription sous forme textuelle, graphique (bi-dimensionnelle) et spatiale (tri-dimensionnelle), permet de réfléchir aux mutations spatiales et sémantiques de l'architecture.

Quelles incidences ont vos recherches et textes théoriques sur votre pratique d'architectes/urbanistes électroniques ?

Quand nous avons créé LAB[au] notre objectif était d'associer à des travaux de réalisation et de conception architecturales et urbanistiques, un espace de réflexion et d'écriture théorique. Ce besoin était d'autant plus grand que les NTCI effectuent des transformations profondes sur les structures spatio-temporelles et la notion d'espace au niveau perceptif, cognitif ou mental. L'écriture constitue, pour nous, un moyen d'évaluation et un vecteur de conception. Elle permet d'articuler et de réfléchir sur la complexification du concept d'espace et sur la définition même d'une discipline : ce qui nous amène à l'heure actuelle à parler de « metadesign » plutôt que d'architecture et d'urbanisme. L'écriture a donc pris une place importante dans l'élaboration de nos travaux. Nous considérons que tout propos artistique relève d'une méthodologie directement liée à la logique d'un médium lequel détermine préalablement toute forme de conception. Nous cherchons donc, à travers l'écriture et nos projets, une synthèse entre technologie, science et art. Cet objectif est déjà présent dans notre nom, LAB[au], entre labo-ratoire et la-bau, tissant une relation et une référence directe avec le Bauhaus qui, pour nous, constitue le moment clé du XXe siècle.

Dans un article récent intitulé « Je clique donc je suis », vous placez l'hypertexte dans une perspective historique et évoquez son ancêtre le « memex »¹. En quoi une histoire des technologies de l'information qui reste à écrire et dans laquelle ce texte pourrait figurer, pourrait-elle éclairer les utilisateurs d'aujourd'hui ?

Tout d'abord, nous sommes dans une révolution technologique, nous passons de la société industrielle à celle de l'information et comme l'industrialisation a engendré des transformations profondes sur les structures sociales, spatiales, politiques, cette révolution fera de même et nous ne nous trouvons à l'heure actuelle qu'au début de ces transformations. Donc ce qui nous intéresse dans la relecture des différents personnages clés de la constitution des sciences d'information et des sciences cognitives (en rapport aux sciences humaines) c'est leur vision positiviste, engagée et visionnaire de la technologie. C'est principalement à travers leur méthode d'analyse des médias (certains parlent du « déterminisme des médias ») que l'on permet une compréhension de la technologie et, en conséquence, de toute possibilité de construction, de constitution d'un projet global. C'est cette méthodologie et ce « déterminisme » que nous recherchons à travers cette lecture et cette écriture.



En quoi l'évolution d'une narration non-linéaire et d'une (trans)architecture entre réel et virtuel sont-elles liées ?

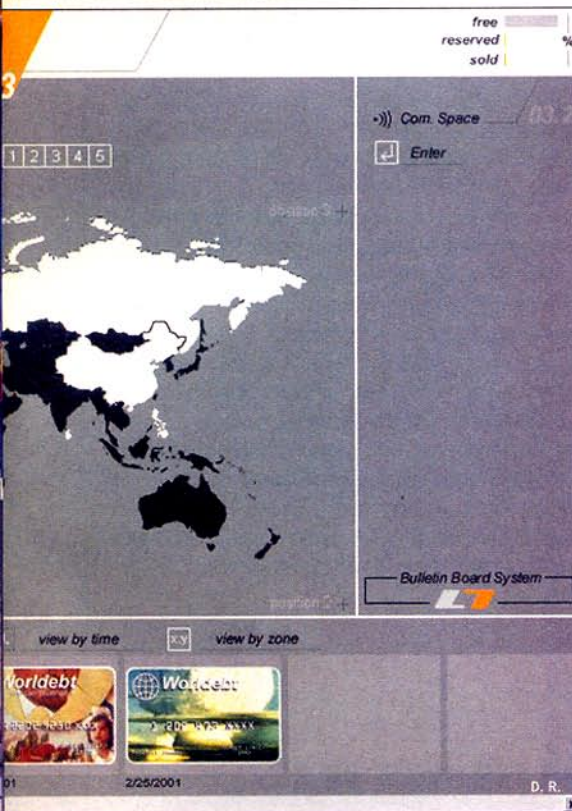
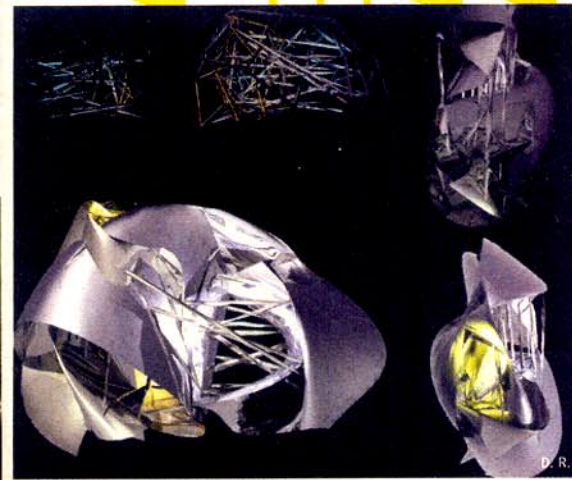
L'hypertexte n'est pas un système narratif mais un système de structuration spatio-temporelle de données qui incorpore les instructions nécessaires à la formalisation de ces données sur un écran. À ce niveau nous parlons de l'hypertexte et des structures d'inFORMATION, comme d'un système d'organisation multilinéaire et multitemporel des flux d'informations et comme l'expression d'une pensée réticulaire. Nous nous en tenons donc à cette définition anglo-saxonne d'origine telle que Vannevar Bush dans son travail du « memex » et Ted Nelson dans son projet de « Xanadu » l'ont déterminée : une méta-structure d'indexation et d'association de données. À ce niveau d'organisation de flux d'informations et de transcription des processus de communication sous forme textuelle, graphique ou multidimensionnelle, des rapprochements avec l'architecture (nous parlons plutôt du « metadesign ») sont possibles. Quand nous parlons d'une architecture d'information et de l'hypertexte, c'est à ce niveau de méta-information, de méta-langage et de la constitution d'un espace d'information à travers ces processus. Le rapprochement entre des modes de communication (l'hypertexte) et des modèles spatiaux est un questionnement par rapport à la mutation structurelle et sémantique de la notion d'espace et de territoire. C'est aussi pour ces raisons que nous nous intéressons grandement aux sciences cognitives. Elles nous permettent d'élargir la notion d'espace au système perceptif et cognitif, abolissant la notion d'espace électronique comme simulation, la définissant plutôt comme une extension, une multiplication de formes, de langages et de réalités.

L'architecte, théoricien et artiste « intermédia » Marcos Novak parle d'« architecture liquide », celle de l'« après territoire » qui « jette un pont entre le concept et sa manifestation » ; que recouvre ce terme pour vous ?

Les technologies digitales se basent, à travers les processus de communication et de computation, sur une structure temporelle et spatiale de données déterminant toute inFORMATION (texte, image...) comme issue de processus qui s'effectuent à chaque accès. La production, la visualisation... de l'information dépend donc de ces processus d'information instaurant l'instantanéité dans l'accès et dans la formalisation des données ; ces processus s'effectuent donc indépendamment du lieu ou de l'espace. Mais parler d'une structure malléable, ce n'est pas uniquement relever la structure temporelle des processus d'inFORMATION c'est aussi parler de l'inscription des données dans un support de stockage, ou plutôt de la perte d'une inscription fixe et unique. Chaque inscription sur le support électromagnétique ou magnéto-optique, enregistrement/transformation de données, peut s'effectuer sur une partie déjà inscrite, c'est donc la perte de trace où d'inscription. Cette structure malléable de l'information du médium digital a des conséquences énormes en ce qui concerne la conception même de l'information, parce qu'elle est devenue processus et système. C'est la transformation de toute information en une formalisation temporelle. Que ce soit au niveau de la mémoire (stockage) de la structuration ou de la visualisation des données, tout devient transformable, liquide, dynamique, pas uniquement dans l'espace mais aussi dans le temps induisant des nouvelles conceptions de l'espace, du savoir, etc.

Dans la description de votre récent projet sPACE, vous parlez d'espace e-motionnel et de rencontre entre perception et cognition. Pouvez-vous détailler ce propos ?

Lorsque l'on parle d'espace électronique, on fait référence à une expérience d'espace moins physique que cognitive, à la stimulation de notre système neuronal et à la constitution de comportements à travers des processus. Il s'agit donc de la constitution de notion d'espace à travers une expérience mentale. Lorsque nous expérimentons l'espace électronique, nous agissons à travers une caméra qui est devenue notre œil, un œil électronique qui conditionne notre perception de l'espace. L'expérience de l'espace découle donc des mouvements de caméra et des structures de déplacement qui influencent nos comportements et nos émotions. C'est dans ce sens que nous nous intéressons aux techniques cinématiques qui permettent de produire une expérience de l'espace à travers des processus cognitifs liés aux mouvements de caméra et au montage. Dans ce médium, ces techniques conçoivent l'espace comme une structure spatio-temporelle non-linéaire et multi-temporelle. Concevoir l'espace électronique, c'est donc travailler sur ces structures spatio-temporelles en rapport aux processus cognitifs et mentaux et voir comment ils influencent à travers le déplacement (motion) nos actions (emotion) – « e-motional space ». Dans le projet sPACE, des fichiers permettent d'expérimenter ces relations entre caméra, montage et espace ; chaque utili-



en haut : Études de Marcos Novak
(extrait du catalogue Hybrid space, new forms
in digital architectures, Thames &Hudson)

→ Espace et temps sont également les paramètres de la musique qui est une dimension que vous intégrez aujourd'hui dans votre dispositif sPACE pour la rendre elle aussi « hypertexture » malléable et dans laquelle le créateur/auditeur pourrait naviguer... Dans le champ musical actuel, on parle notamment avec la musique électronique d'architecture sonore. Qu'est-ce qui vous pousse aujourd'hui à travailler, dans ce projet que vous avez ébauché, en mai dernier, au Festival de Cannes, à l'intersection de ces deux disciplines ?

Une des particularités du médium digital est la réduction de toute information à un signal binaire, que ce soit une image, un texte, l'espace ou un son : toute donnée est enregistrée sous forme d'une séquence binaire permettant la computation (formalisation, organisation) à travers des langages de programmation et permettant la communication à travers des réseaux (grâce à des protocoles de transmission). C'est donc le médium, grâce à ces logiques et ces processus d'information, qui unifie l'information tant au niveau structurel qu'au niveau sémantique. Parler d'un hypermédia, c'est donc parler de cette relation programmatique à l'intérieur d'une structure spatiale et temporelle entre les données et l'information, donc également entre les différents types de formalisation, textuelle, visuelle, sonore. À cet égard, nous parlons de « recombinaison realities » ou comment la computation permet la combinaison de ces différentes informations au travers de ces relations programmatiques. Il faut surtout comprendre qu'il s'agit d'une relation structurelle et non pas métaphorique. Dans l'hypermédia, l'image et le son sont les principaux vecteurs de diffusion, ce qui nous intéresse c'est qu'ils entretiennent tous deux un rapport similaire à l'espace, à travers lequel on peut donc construire une certaine cohérence et des relations. La conception du projet sPACE se base sur ces relations programmatiques et le principe de recombinaison de données à travers un langage de programmation 3D, le VRML (Virtual Reality Modeling Language), entre le son, la couleur, l'image, le texte et l'espace. Le principe du projet est la computation de données liées à l'interaction entre l'espace électronique (xyz) et le mouvement (t) qui deviennent des instructions de formalisation sonore et visuelle pour produire des « soundscapes » (paysages sonores) et une musique navigable. De cette manière, chaque utilisateur mixe en temps réel, en naviguant dans l'espace électronique, le son, la couleur et l'image ; une interaction qui aboutit lors de l'enregistrement à une forme hybride de « clip » musical, parce qu'il existe un lien perceptif et une cohérence entre l'image et le son et que leur support commun est l'espace électronique. Cette formalisation spatiale de séquences d'images et de sons constitue une sorte de méta-architecture, fusionnant l'espace, l'image et la musique dans un seul médium.

Propos recueillis par Philippe Franck

1. Système d'archivage inspiré par le fonctionnement de notre mémoire, inventé en 1945 par l'ingénieur nord-américain Vannevar Bush. Grâce à la technique de micro-films il permettait la consultation instantanée et simultanée de plusieurs documents stockés, induisant de cette manière une lecture transversale permettant de faire des commentaires, d'établir des liens entre des documents et de les sauvegarder.

tous les textes de LAB[au] sont accessibles sur :

www.lab-au.com/files

www.lab-au.com/space

www.lab-au.com/files/doc/txt20.htm

sPACE, navigable music

sPACE est un projet en ligne présentant autant une recherche théorique, que des expériences sur les transformations que subissent les notions d'espace et de temps en rapport aux nouvelles technologies de communication et de computation et en particulier aux langages de modélisation de rendu 3D, sur Internet tel que le VRML, Virtual Reality Modeling Language.

Dans le projet sPACE, l'architecture se génère en temps réel grâce aux paramètres tirés de la position et des mouvements de chaque utilisateur. En agissant sur ces paramètres de base, l'espace (x,y,z - déplacement) et le temps (t - vitesse), chaque interaction, navigation, amène directement à la transformation de l'environnement : un espace sonore, visuel, et multidirectionnel. La relation qui s'établit entre le processus de formalisation de l'espace et la navigation amène à une nouvelle expérience spatiale, celle d'un espace génératif et comportemental. Ce processus d'information s'effectue à travers un système unifié, un langage de programmation. Il révèle ainsi les caractéristiques de l'espace électronique (les paramètres liés au déplacement, à la vision, à l'ouïe, à la spatialisation du son) liant l'architecture, la musique et le cinéma par des relations programmatiques.

De cette façon le projet sPACE navigable music permet à chaque utilisateur d'expérimenter le cyberspace (son / espace) en mixant la musique dans l'espace (navigation), d'enregistrer ses mouvements pour produire une animation (vidéo-clip) et d'explorer les modalités perceptives liées à l'expérience du cyberspace à travers la caméra, le mouvement et le montage.

www.lab-au.com/space

Worlddebt, you can count on it

L'unité de production et de création contemporaine « Encore...Bruxelles » a élargi ses intérêts vers l'usage d'Internet comme un support, un médium pour de nouvelles productions artistiques étendant la médiation artistique vers de nouveaux champs de recherches et de nouvelles modalités de diffusion d'art. Worlddebt, you can count on it, le titre du nouveau projet de l'artiste nord-américain John Knight, fut conçu et réalisé en collaboration avec LAB[au], laboratoire d'architecture et d'urbanisme. Bien que le projet ne réside pas qu'en ligne, il s'insère dans le réseau en tant que site de diffusion d'information(s).

Lorsqu'un visiteur se connecte au site du projet, de multiples couches d'information s'ouvrent pour lui donner l'opportunité de choisir un pays et de devenir l'une des 181 personnes qui recevront une carte de membre illustrée « Worlddebt », une adhésion qui assure le style de vie que nous recherchons tous (« the kind of lifestyle we all seek »).

Lors de la visite, les interactions de l'utilisateur sont enregistrées, constituant une nouvelle couche d'information représentée à travers des graphes statistiques et des cartes géographiques. L'évaluation de l'interactivité et de l'image, comme support de communication, constitue ainsi une sémantique, qui, à travers le codage, la structuration et l'analyse statistique de l'information, provoque le public autant dans son interaction que dans sa compréhension des structures complexes de l'information.

De cette manière, le collectionneur d'art contemporain est impliqué dans un processus qui construit successivement une carte géopolitique illustrant les relations entre les technologies de l'information, l'art et l'économie.

www.encorebruxelles.org/jk