

**PRIX DE LA
JEUNE PEINTURE BELGE
PRIJS JONGE-BELGISCHE
SCHILDERKUNST
YOUNG BELGIAN
PAINTERS AWARD**

2009

Prix de la Jeune Peinture Belge
Prijz Jonge Belgische Schilderkunst
Young Belgian Painters Award

2009

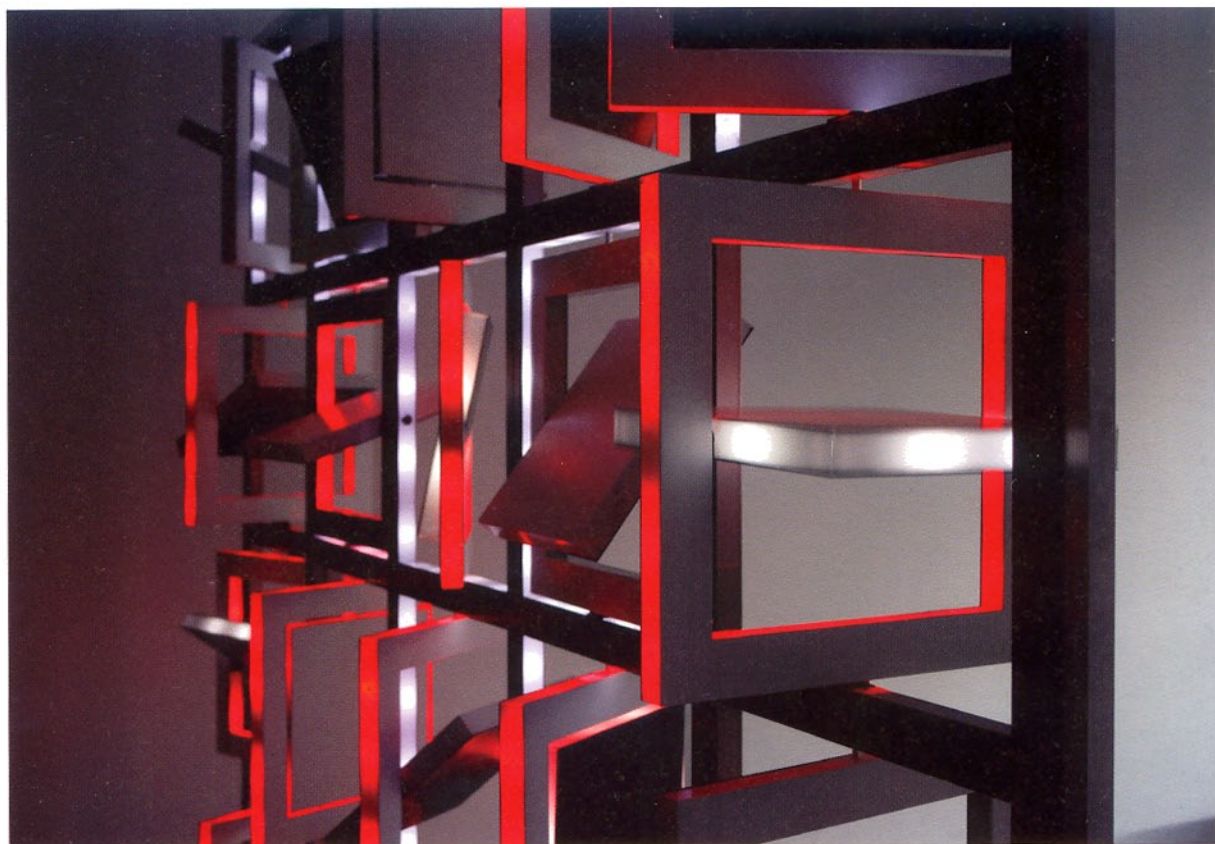
Palais des Beaux-Arts, Bruxelles
Paleis voor Schone Kunsten, Brussel
Centre for Fine Arts, Brussels

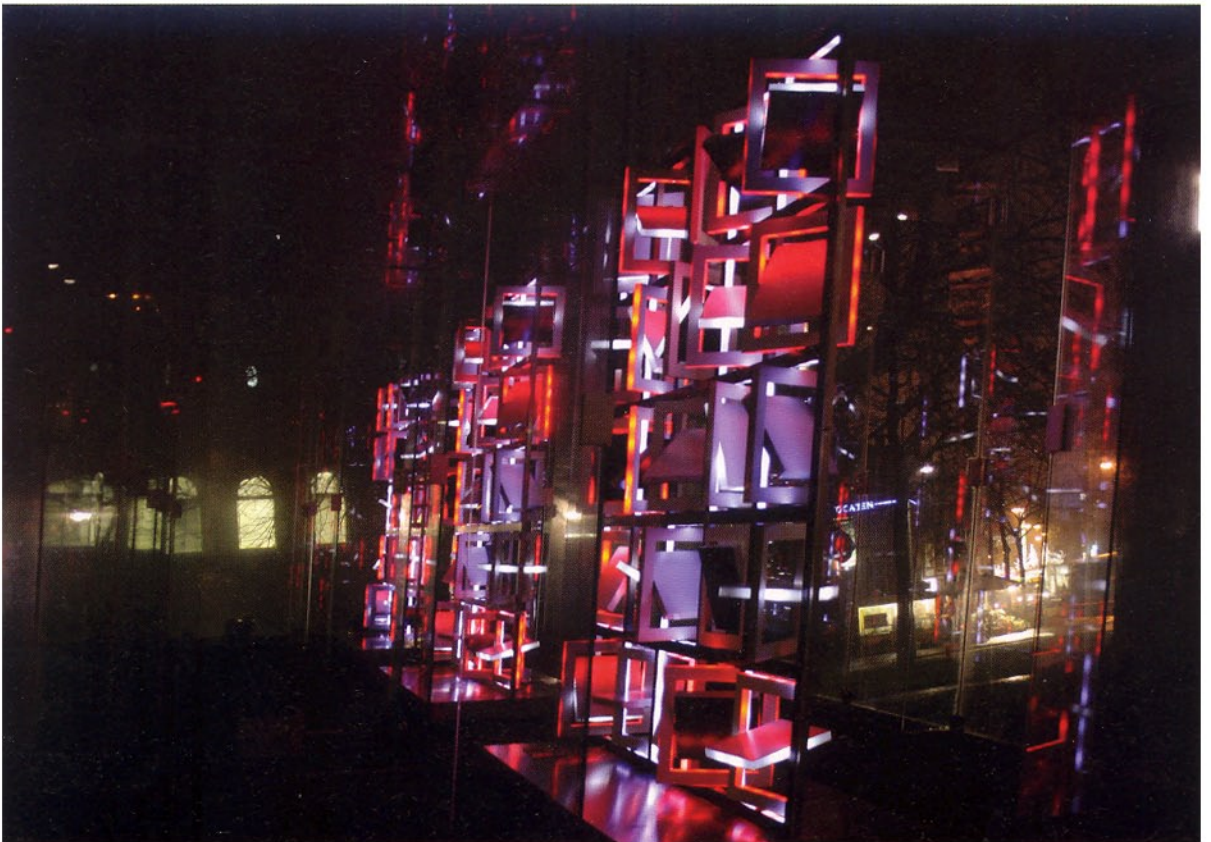
25.06.2009 – 13.09.2009

Sous le Haut Patronage de S.M. le Roi Albert II
Onder de Hoge Bescherming van Z.M. Koning Albert II
Under the High Patronage of His Majesty King Albert II

BO
ZAR
BOOKS

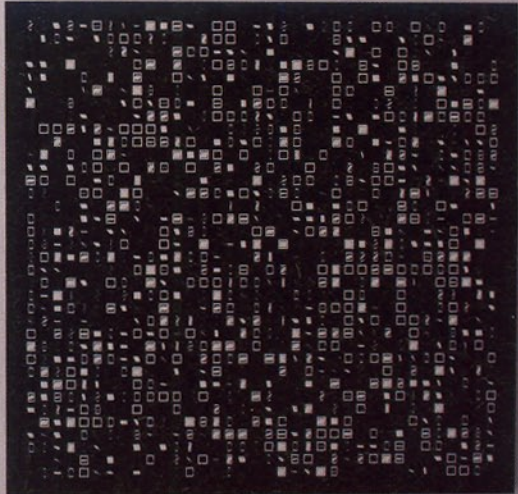
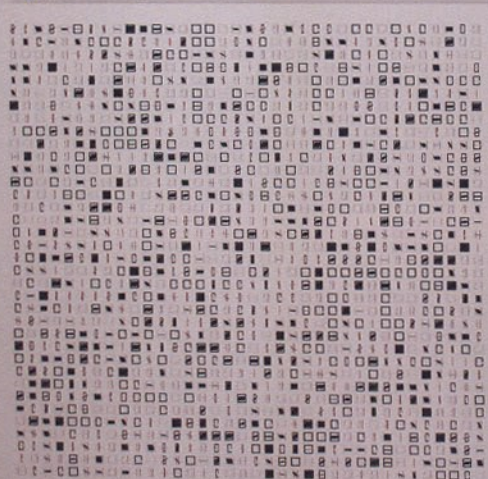
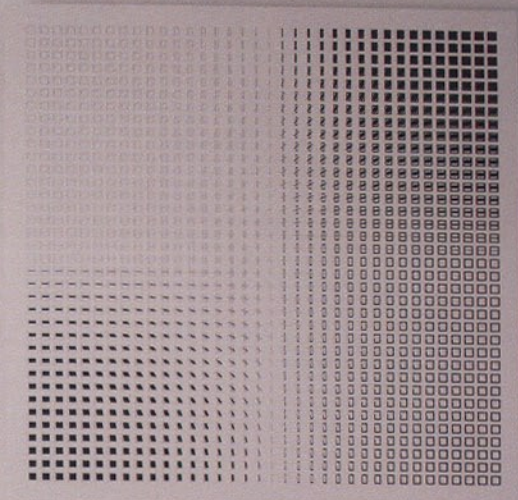
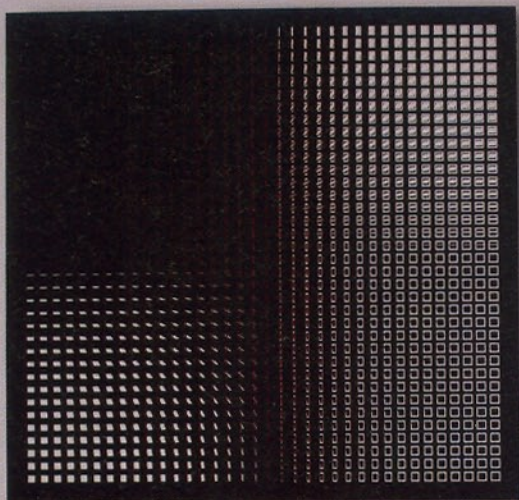
PALAIS DES
BEAUX-ARTS,
BRUXELLES
PALEIS VOOR
SCHONE KUNSTEN,
BRUSSEL
CENTRE FOR
FINE ARTS,
BRUSSELS

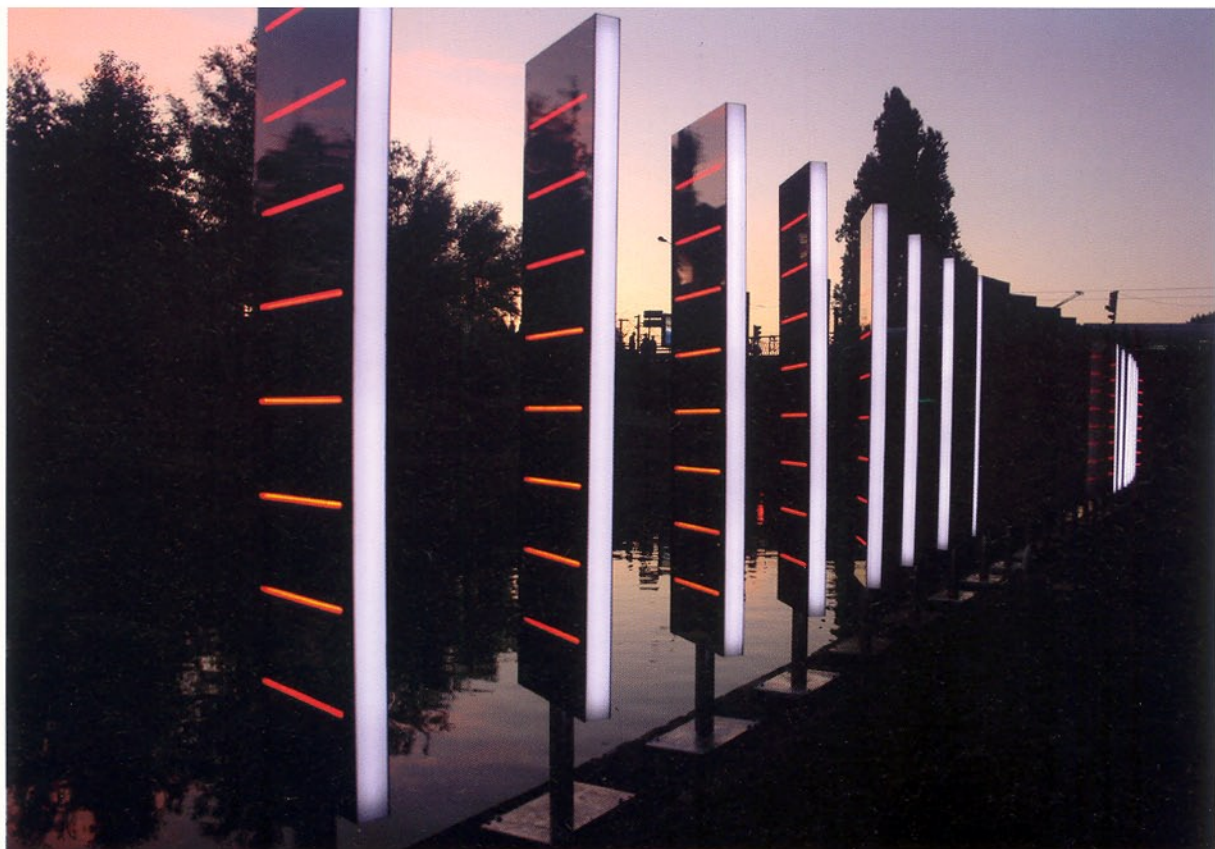
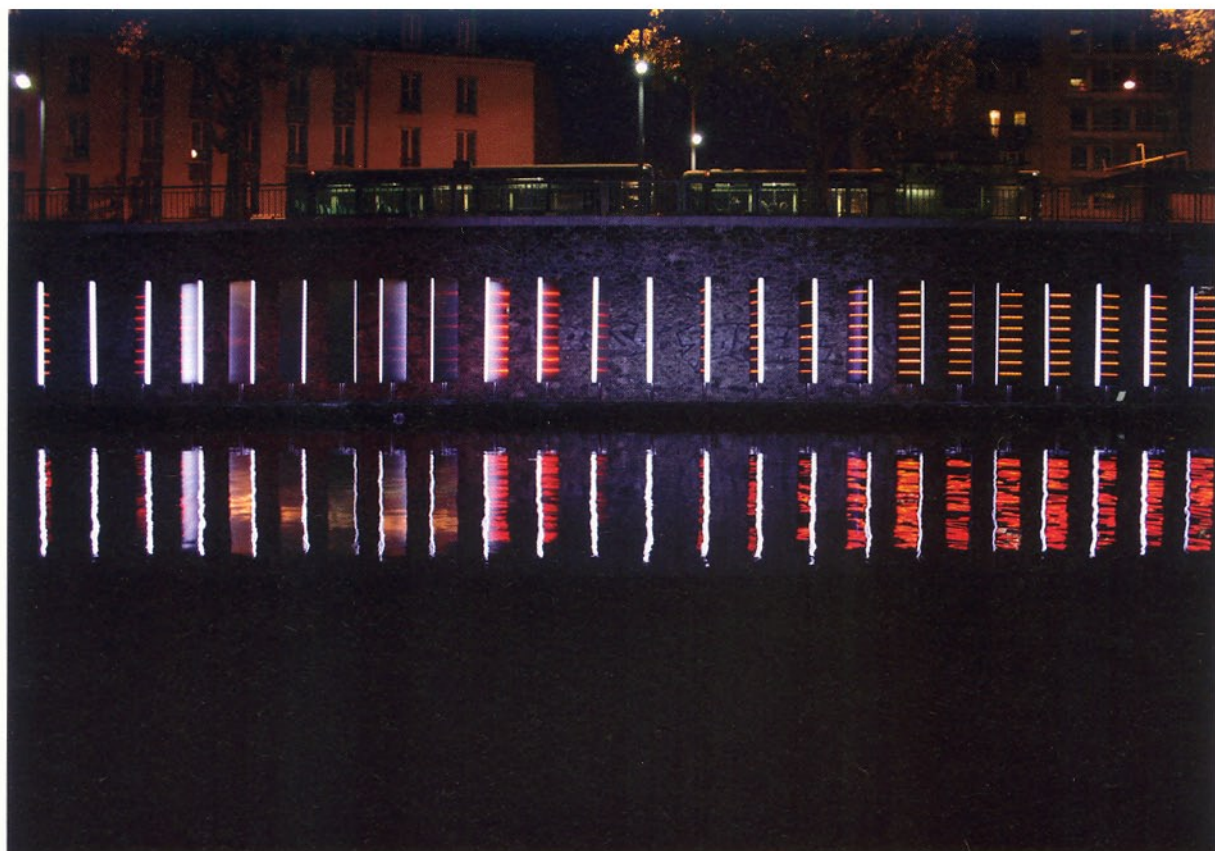






Gemeentelijk ContactCentrum









LAB[au] – laboratory for architecture and urbanism –, collectif fondé en 1997 et composé de Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Alexandre Plennevaux et Els Vermang, mène une réflexion approfondie sur les liens existant entre l'art, les sciences et les nouvelles technologies. Il développe des logiciels spécifiques pour réaliser entre autres de grands projets artistiques pour les espaces publics, tout en tentant de répondre à cette question fondamentale : quel peut être le visage de l'art à l'ère des technologies de la communication et de l'information, et comment ces nouvelles technologies modifient-elles la société, l'esthétique et notre compréhension des pratiques artistiques ? Sur le marché de l'art conventionnel, il faut encore une bonne dose de courage et de clairvoyance pour aborder ces sujets d'actualité ; on peut donc considérer à juste titre que le travail de plasticiens comme ceux de LAB[au] se situe à l'avant-garde de la scène artistique.

Issu de la sphère de l'architecture, c'est par le biais du langage plastique que LAB[au] explore les répercussions des technologies de la communication et de l'information sur le concept d'espace et sa perception, sur sa représentation et sur les différentes formes d'interactions. Les deux notions ancrées dans l'appellation du groupe – *laboratory* et *Bau* (construction) – explicitent les objectifs et la démarche de ces créateurs : d'une part l'exploration, l'expérimentation, la recherche de nouvelles formes d'expression, d'autre part la transposition et la mise en œuvre de ces idées et de ces constats. Bien entendu, le terme de « Bau » est aussi une référence au mouvement du Bauhaus. Du point de vue historique et conceptuel en effet, LAB[au] s'inscrit aussi bien dans cette tradition que dans celle du « père tutélaire » de la cybernétique, Nicolas Schöffer. L'influence de ce dernier est particulièrement sensible dans les installations cinétiques *Binary Waves* et *frameworks 5x5x5*, toutes deux basées sur le principe de l'interaction avec les passants et du reflet des flux urbains. Le titre de l'installation *frameworks 5x5x5* fait à la fois référence aux cadres en aluminium carrés de la sculpture cinétique et aux lois qui régissent les processus génératifs. L'interaction peut se produire à de multiples niveaux. Cette sculpture extrêmement complexe dans ses séquences de mouvements affiche en même temps un design d'une très grande rigueur.

Pour ce qui est du projet *Touch*, où les 4200 fenêtres des façades médiatiques de la tour Dexia à Bruxelles ont été métamorphosées en une installation lumineuse polychrome, il est également basé sur le principe de l'interaction. Chaque fenêtre pouvant être colorée individuellement grâce à un écran tactile, cette expérience permettait aux passants d'interagir en temps réel avec l'architecture de lumière et de capturer « leur » composition lumineuse en faisant imprimer une carte postale. *Touch* instaure ainsi un échange entre les individus et l'espace public, tout en les incitant à s'interroger sur les nouvelles orientations de l'aménagement urbain. S'adossant au constructivisme de Mondrian, LAB[au] fait intervenir dans ce projet des formes abstraites et géométriques : points, lignes et surfaces. Dans la série *Chrono*, également présentée sur la Tour Dexia, LAB[au] investigate le rapport entre le temps et la lumière reflétant l'accroissement et le décroissement de la luminosité au cours d'un cycle de 24 heures.

C'est toujours le code qui constitue le point de départ de ces travaux. Parallèlement aux objets en milieu urbain, LAB[au] crée également des œuvres d'art génératif, par exemple la sculpture *SwarmDot*. Basée sur quatre ordinateurs mis en réseau, elle se présente comme une colonne en plexiglas où le matériel informatique avec son montage devient partie intégrante de l'œuvre. Sur les écrans, un logiciel génératif illustre le comportement de groupe. Très inhabituelle sur

le marché de l'art, la mise en œuvre à la fois ouverte et esthétique des composants techniques apporte une nouvelle dimension à l'objet numérique. — Susanne Maßmann, [DAM] Berlin

LAB[au], laboratory for architecture and urbanism, collectief opgericht in 1997 en bestaande uit Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Alexandre Plennevaux en Els Vermang, houdt zich bezig met de verbinding van kunst, wetenschap en nieuwe technologieën. De studio creëert softwarekunst, verwezenlijkt onder meer grootschalige projecten voor de openbare ruimte en stelt fundamentele vragen over hedendaagse kunst: hoe kan kunst in het digitale tijdperk eruit zien en welke impact hebben nieuwe technologieën op onze maatschappij, op esthetica en op het begrip kunst? Het vergt moed en een openheid van geest om in de traditionele kunstwereld deze actuele thema's aan te snijden, en het werk van LAB[au]'s kunstenaars kan dus terecht als avant-gardistisch worden beschouwd.

Vertrekkend vanuit de architectuur, voeren de leden van LAB[au] een artistiek onderzoek uit naar de effecten van computer- en communicatietechnologieën op het begrip en de waarneming van ruimte, de voorstelling ervan en op interactievormen. In de begrippen *Laboratory* en *Bau*, die de basis vormen van de naam van de groep, zitten het doel en de werkwijze van de kunstenaars vevat. Dat wil zeggen enerzijds onderzoek, experiment en het zoeken naar nieuwe expressievormen en anderzijds de omzetting en uitvoering van deze ideeën en inzichten. Het begrip *Bau* refereert natuurlijk ook aan het Bauhaus. LAB[au] wil op kunsthistorisch en conceptueel vlak aansluiten bij deze traditie en ook bij de theorieën van Nicolas Schöffer, de 'stamvader' van de cybernetica. Zijn invloed is vooral merkbaar in de kinetische installaties *Binary Waves* en *frameworks 5x5x5*, die beide gebaseerd zijn op het principe van interactie met voorbijgangers en de vertaling van stedelijke stromingen. De titel van de installatie *frameworks 5x5x5* refereert aan de vierkante aluminium frames van de kinetische sculptuur, maar ook aan de wetmatigheden die aan de basis liggen van het generatieve proces. De interactie kan op verschillende niveaus tot stand komen. Het bewegingsprincipe van de sculptuur is bijzonder complex, terwijl vormgeving erg stringent is.

Ook het project *Touch* waarbij de 4200 vensters de Dexia-toren veranderden in een kleurrijke lichtinstallatie, is op het interactieprincipe gebaseerd. Elk venster kon afzonderlijk door een touchscreen geactiveerd worden, wat de voorbijgangers toeliet om in real time met de lichtarchitectuur te interageren en een foto van hun lichtcompositie als wenskaart te verzenden. *Touch* maakte een wisselwerking mogelijk tussen individu en publieke ruimte en leverde stof voor discussie over nieuwe manieren om de stedelijke ruimte vorm te geven. Aanleunend bij het constructivisme van een kunstenaar als Mondriaan, vertrok LAB[au] in dit project van abstracte en geometrische vormen – punt, lijn en vlak. In *Chrono*, een project dat eveneens op de Dexia Toren tentoon gesteld werd, onderzoekt LAB[au] de relatie tussen tijd en licht, waarbij de toe- en afname van licht in de loop van een 24-uren cyclus wordt weerspiegeld.

Het uitgangspunt van de kunstwerken is altijd codering. Naast projecten in de stedelijke ruimte, ontwikkelt LAB[au] ook generatieve kunstobjecten, zoals de sculptuur *SwarmDot*. Ze bestaat uit vier computers gemonteerd in een plexiglaszuil waar hardware en de montage integraal deel uitmaken van het kunstwerk. Op de beeldschermen loopt een generatief softwareprogramma dat zich met groepsgedrag bezighoudt. De open en esthetische omgang met

de technische componenten van het werk geeft het softwareobject een extra dimensie en is in de kunstwereld erg ongebruikelijk.

— Susanne Maßmann, [DAM] Berlin

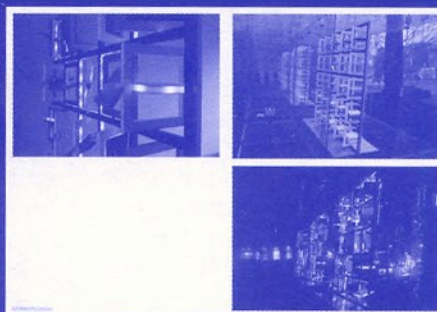
ELS VERMANG | LAB[au]

Since its foundation in 1997, the artists' group LAB[au], laboratory for architecture and urbanism (Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Alexandre Plennevaux, Els Vermang), has concerned itself with the link between art, science and new technologies. The group works with software programmes, has completed a number of large projects for the public space and raises fundamental questions about contemporary art: what can art look like in the digital age and what impact do new technologies have on our society, on aesthetics and on our approach to art? It requires courage and an open mind to broach these 'live' themes in the traditional art world, so the work of the LAB[au] artists can justifiably be described as avant-garde.

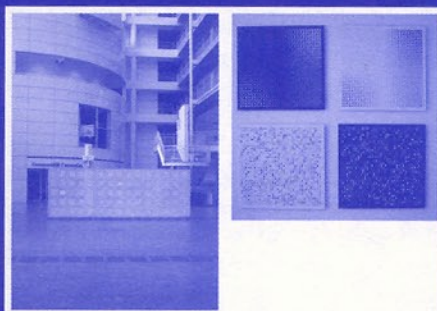
Taking architecture as their starting point, the members of LAB[au] conduct an artistic study into the effects of computer and communication technologies on the notion and perception of space and its representation and on forms of interaction with people. The words *Laboratory* and *Bau*, which inspired the group's name, embody both the artists' purpose and working method, i.e. on the one hand, research, experiment and the pursuit of new forms of expression and, on the other, the transposition and execution of these ideas and insights. The word 'Bau' refers of course to the Bauhaus. On an art-historical and conceptual level, LAB[au] is looking to link up with that tradition and also with the theories of Nicolas Schöffer, the 'father' of cybernetic art. His influence is particularly apparent in the kinetic installations *Binary Waves* and *frameworks 5x5x5*, both of which are based on the principle of interaction with passers-by and the mirroring of urban flows. The title of the *frameworks 5x5x5* installation refers to the square aluminium frames of kinetic sculpture, but also to the patterns, which underlie the generative process. Interaction can take place on several levels. While the movement principle of the sculpture is extremely complex, its consequential design is stringent.

The *Touch* project, which turned the 4,200 windows of the Dexia Tower in Brussels into a colourful light installation, is also based on the interaction principle. Each window could be activated individually by means of a touch screen, which allowed passers-by to interact in real time with the light architecture and take a snapshot of it as a record of their light composition. *Touch* enabled interaction between individual and public space and triggered discussion about new ways of shaping the urban space. Drawing on the constructivism of an artist like Mondrian, in this project LAB[au] started from abstract and geometric forms - angle, line and side. In *Chrono*, another project exhibited on the Dexia Tower, LAB[au] investigates the relation between light and time, whereby the increase and decrease of light reflects the time of the 24-hour cycle.

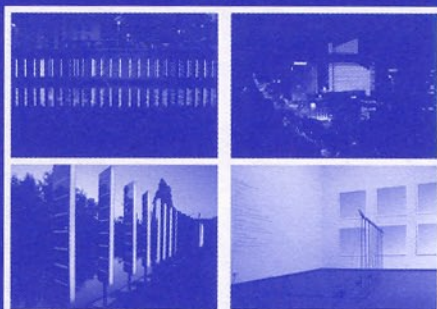
The artworks always take coding as their starting point. As well as projects in the urban space, LAB[au] develops generative art for indoor spaces, like the sculpture *SwarmDot*. It consists of four computers integrated into a Plexiglas column in such a way that the hardware is fully visible and part of the artwork. The screens run a generative software programme which deals with groupbehaviour. The open and aesthetic treatment of the work's technical components gives the software object an extra dimension and is very unusual in the art world. — Susanne Maßmann, [DAM] Berlin



f551. Gallery Roger Tator, Lyon, 2007
f553. Tschumpaviljoen, Groningen, 2008



f553. Stadhuis, Den Haag, 2008
f555_notations. Sheldon Art Galleries, St. Louis, USA, 2008



Binary Waves, Art Grandeur Nature Biennale, Paris, 2008
Chrono, Dexia Tower, Brussels, 2007 + Gallery [DAM] Berlin, 2009 © image Dexia Tower: Architects: Philippe Samyn & Partners, M & J.M. Jaspers - J. Eyers & Partners



Touch, Dexia Tower, Brussels, 2006
© images Dexia Tower: Architects: Philippe Samyn & Partners, M & J.M. Jaspers - J. Eyers & Partners
Lightning engineer: Barbara Hediger - Artists: LAB[au]
SwarmDot, Gallery [DAM]Berlin, 2009

Ce livre paraît à l'occasion de l'exposition *Prix de la Jeune Peinture Belge 2009* qui a lieu au Palais des Beaux-Arts de Bruxelles du 25 juin au 13 septembre 2009. L'exposition présente de nouvelles œuvres de sept artistes sélectionnés par un jury international: Nico Dockx & Helena Sidiropoulos, Jeroen Hollander, Robert Kot, Lara Mennes, Caroline Pekle, Els Vermang | LAB[au], Leon Vranken.

Deze publicatie verschijnt naar aanleiding van de tentoonstelling *Prijs Jonge Belgische Schilderkunst 2009* in het Paleis voor Schone Kunsten in Brussel van 25 juni tot 13 september 2009. De tentoonstelling brengt nieuw werk samen van zeven kunstenaars die door een internationale jury genomineerd zijn: Nico Dockx & Helena Sidiropoulos, Jeroen Hollander, Robert Kot, Lara Mennes, Caroline Pekle, Els Vermang | LAB[au], Leon Vranken.

This book is published on the occasion of the exhibition *Young Belgian Painters Award 2009* which takes place at the Centre for Fine Arts in Brussels from 25 June through 13 September 2009. The exhibition presents new work from seven artists selected by an international jury: Nico Dockx & Helena Sidiropoulos, Jeroen Hollander, Robert Kot, Lara Mennes, Caroline Pekle, Els Vermang | LAB[au], Leon Vranken.

BO ZAR BOOKS

PALAIS DES
BEAUX-ARTS,
BRUXELLES
PALEIS VOOR
SCHONE KUNSTEN,
BRUSSEL
CENTRE FOR
FINE ARTS,
BRUSSELS

ISBN 978-907481600-7



9 789074 816007