



binary waves, Saint Denis, Biennale Art Grandeur Nature 2009





binary waves, Saint Denis, Biennale Art Grandeur Nature 2009

ARTS NUMÉRIQUES ET NOUVELLES RÉALITÉS

Propos recueillis par Vincent Delvaux

LAB[AU] META-ARCHITECTES DU NUMÉRIQUE

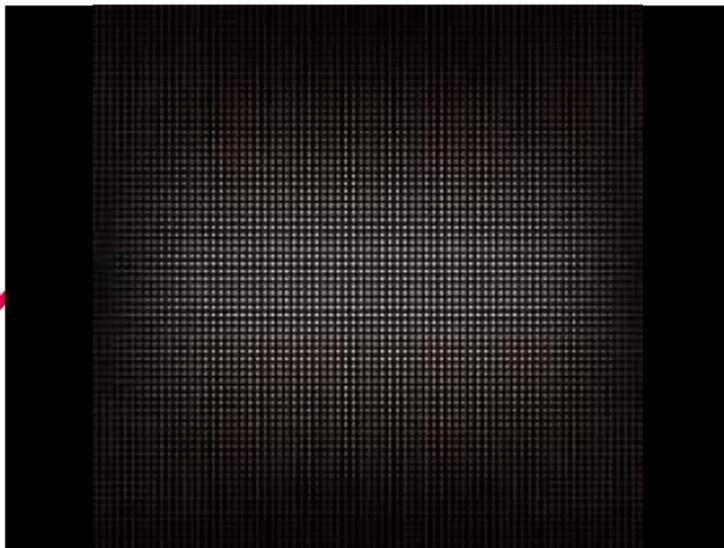
LAB[AU] EST UN COLLECTIF D'ARCHITECTES ET D'ARTISTES MULTIMÉDIA, INSTALLÉ À BRUXELLES DEPUIS PRÈS DE QUINZE ANS. INVITÉS DE NOMBREUX FESTIVALS D'ARTS NUMÉRIQUES EN EUROPE, LEUR TRAVAIL REÇOIT AUJOURD'HUI UNE ATTENTION INTERNATIONALE ET UNE RECONNAISSANCE MÉRITÉE EN BELGIQUE. LEUR DÉMARCHE, DANS L'ESPRIT DES ARTISTES DU BAUHAUS, SE VEUT UNIFICATRICE ET À LA RECHERCHE D'UN LANGAGE PLASTIQUE DE NOTRE ÉPOQUE. LE NUMÉRIQUE, AVEC SES CODES PROPRES ET SON ESTHÉTIQUE PARTICULIÈRE, LEUR OFFRE UN CHAMP D'ACTION PROPICE AU DÉPLOIEMENT D'UNE ŒUVRE PROTÉIFORME ET EN QUÊTE DE BEAUTÉ. UNE ŒUVRE TRÈS VISUELLE DONC, OÙ LA LUMIÈRE ET LE SON SONT OMNIPRÉSENTS, ET QUI RAPPELLE LE FORMALISME DE PRÉDÉCESSEURS ILLUSTRÉS, NOTAMMENT LES PRÉCURSEURS DE L'ART CYBERNÉTIQUE, MAIS EN TROUVANT ICI UN ACCOMPLISSEMENT DANS L'EXPLOITATION DE L'ORDINATEUR ET DE SES INFINIES POSSIBILITÉS.

À LA CROISÉE DES DISCIPLINES ET DES PRATIQUES, LAB[AU] ENVISAGE LES DIFFÉRENTES FACETTES DE SON ACTIVITÉ ARTISTIQUE – INSTALLATIONS, PERFORMANCES, MUSIQUE, ARCHITECTURE ET RÉFLEXIONS THÉORIQUES – AVEC UNE MÊME RIGUEUR ET UNE APPROCHE SYSTÉMIQUE QUI CONSTITUENT SA MARQUE DE FABRIQUE. *METADESIGN*, L'OUVRAGE QUE LE COLLECTIF A RÉCEMMENT PUBLIÉ, REPRÉSENTE TANT UNE SOMME DE LEUR TRAVAIL QU'UN MANIFESTE DE LEUR VISION ARTISTIQUE. LA SORTIE DE CELUI-CI ÉTAIT L'OCCASION DE REVENIR AVEC MANUEL ABENDROTH, L'UN DES MEMBRES FONDATEURS DE LAB[AU], SUR UN PARCOURS MARQUANT.



LE MEDIUM NUMÉRIQUE EST AUSSI LA PREMIÈRE TECHNOLOGIE QUI UNIFIE L'INFORMATION [...] TOUT EST STOCKÉ ET ENCODÉ SOUS UNE MÊME FORME : LE CODE BINAIRE. CETTE UNIFICATION DE L'INFORMATION PERMET UNE INTERRELATION DES MEDIA JUSQUE LÀ INÉDITE ET AMÈNE DONC À DE NOUVELLES FORMES D'EXPRESSION ET DES MODES DE DIFFUSION NOUVEAUX DE L'ART.

framework notation
Lab[au] 2009



Vous vous réclamez d'une longue tradition artistique trouvant ses origines au début du XX^e siècle. Comment en traceriez-vous la généalogie ?

Notre nom lui-même, Lab[au], est une référence au Bauhaus qui est le lieu où s'est opérée la synthèse d'une question essentielle : quelle forme d'art à l'ère industrielle ? Autrement dit : quel est l'art du XX^e siècle et donc, d'une certaine manière, l'art de la machine ? Ce questionnement a donné lieu au développement d'une pensée systémique et d'une réflexion fondamentale sur l'esthétique. Le *design industriel* est né avec le Bauhaus comme l'aboutissement de cette nouvelle relation entre art et technologie, qui a débuté avec l'art nouveau et le mouvement allemand du *Werkbund*¹. Après la guerre, l'école d'Ulm² se développe et l'on assiste à la naissance de l'art concret avec Max Bill. Des designers tels Otl Aicher et Dieter Rams placent la communication au cœur du projet et c'est ce que l'on qualifiera par la suite de *communication design*, dont la marque Braun a su tirer le meilleur parti. Et puis vint le *system design*, l'art cybernétique, que l'on trouve chez Nicolas Schöffer³, par exemple. Et enfin, le *meta-design*, tel que nous l'avons conceptualisé. Chez nous, l'objet, dans sa dimension esthétique et fonctionnelle, découle de tous ces processus, l'acte artistique s'effectuant à un « méta » niveau, à travers l'identification des

1 - Le « Deutscher Werkbund » (en français « association allemande des artisans ») est une association d'artistes, fondée en 1907 à Munich par Hermann Muthesius, pour la promotion de l'innovation dans les arts appliqués et l'architecture au travers d'une meilleure conception et de l'artisanat.

2 - Fondée en 1955, la « Hochschule für Gestaltung » d'Ulm (HfG Ulm), ou École d'Ulm, reprend et dépasse les aspirations de l'enseignement du Bauhaus, dans son ambition de développer le rationalisme et la production industrielle. Cette ambition accompagnera le miracle économique allemand d'après-guerre, trouvant un bon exemple d'application dans la collaboration entre Hans Gugelot et la firme Braun.

3 - Nicolas Schöffer (1912-1992) est un sculpteur et plasticien français d'origine hongroise. Il est l'un des principaux acteurs de l'art cinétique, mais surtout de l'art cybernétique, appelé aujourd'hui « art interactif », en réalisant les premières œuvres en temps réel de l'histoire de l'art.

framework f5x5x5, nemo festival 2010, centquatre, Paris



paramètres et la mise en place d'un système programmé. Voilà pour citer les influences majeures. Mais bien sûr, il y a aussi d'autres héritages, comme le minimalisme, l'art conceptuel, etc., dont on retrouve certaines traces dans notre travail. Ce qui est commun à tous ces courants artistiques, c'est une démarche abstraite, rigoureuse, quasi scientifique. Ils sont souvent qualifiés d'« art formaliste⁴ » mais le plus important, c'est qu'ils posent des questions sur l'art en tant que médium. Je pense qu'un art qui pose, par exemple, la question du « beau » à l'ère du numérique, aussi complexe que cette notion puisse paraître, a bien plus sa place et son importance aujourd'hui qu'un art qui commande ou illustre des événements politiques. A fortiori si l'aspect esthétique devient anecdotique. Je pense que la force de l'art est qu'il propose sa propre vision du monde, qui n'est ni de la science, ni de la politique. La recherche scientifique et la politique n'ont donc pas le monopole pour faire avancer le monde, l'art joue aussi un rôle primordial. Le langage des formes incorpore la pensée, les phénomènes de perception et le monde du « sensible ».

À l'heure actuelle, les grands festivals européens d'arts numériques (Transmediale, Exit, Ososphère, Via, Ars Electronica, Transnumériques...) débordent complètement des frontières des arts plastiques traditionnels ou des arts de la scène avec une porosité toujours plus grande entre les genres et les pratiques. Comment vous situez-vous, en tant qu'artistes, par rapport à cette tendance ?

Personnellement, je ne connais aucun artiste numérique qui n'ait touché à la sculpture, la performance ou l'imprimé... C'est certainement l'expression d'un art qui cherche encore ses propres formats et son langage. La technologie induit une grande part d'expérimentation et de recherche. L'artefact découle d'un processus avec souvent comme résultat à l'arrivée, des formes qui ne sont

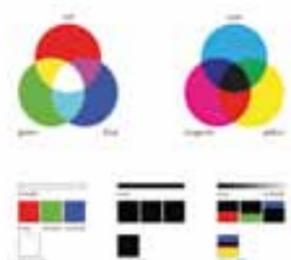
4- Selon Klages, le formalisme est « la pensée par signes purs ».

pas celles que l'on avait imaginées au départ. Ces nouvelles formes peuvent être considérées comme éclectiques ou trahissant un art immature mais mon point de vue est qu'elles préfigurent de nouvelles formes d'art.

Il faut considérer le fait que le médium numérique est aussi la première technologie qui unifie l'information ; que se soit une image, un son, une couleur... tout est stocké et encodé sous une même forme : le code binaire. Cette unification de l'information permet une interrelation des media jusque là inédite et amène donc à de nouvelles formes d'expression et des modes de diffusion nouveaux de l'art. On pourrait dire, à la manière de Marshall McLuhan, que c'est le médium qui incite les créateurs à travailler de manière croisée et interdisciplinaire.

Un autre aspect important pour nous est que le numérique permet de relire, de redécouvrir et de revisiter l'art, surtout celui des avant-gardes qui trouvent leurs origines dans l'abolissement des formes traditionnelles. Prenez l'exemple de Kandinsky. Chez lui, l'interrelation de la musique et de la couleur devient « concrètement » possible et expérimentable. L'interrelation des paramètres de la couleur et du son constitue la base du travail artistique et la composition devient un code, un programme. Ce code est une description structurée, qui suit une grammaire précise, il repose donc sur un langage. Cette particularité nous a conduits à qualifier notre pratique artistique comme un art des systèmes. Ce qui nous intéresse avant tout c'est l'authenticité et la cohérence de la démarche artistique plutôt que le format qu'elle prend.

chrono.tower, Dexia Tower Brussels
2007_23h45m5s



L'art numérique, depuis ses débuts, est confronté au problème de la pérennité et de la trace face à un matériel rapidement obsolète et à une évolution logicielle constante. Cette problématique, couplée à la difficulté de trouver un créneau au sein du marché de l'art, nécessite la mise en œuvre d'une réflexion en amont pour garantir aux œuvres de pouvoir résister au passage du temps. Quelles sont vos stratégies en la matière, notamment par rapport au marché de l'art ?

Cela demande en effet de mettre en place des stratégies, des réflexions et des recherches spécifiques. Le doute quant à la pérennité des œuvres est l'une des raisons qui rendent encore très difficile l'accès au marché de l'art pour les œuvres numériques. On remarque cependant que des œuvres comme *pixflow* (2006) et *swarmdots* commencent à susciter l'intérêt. Elles offrent un format qui permet de présenter l'art génératif en dehors du cadre de l'imprimé, de l'exécutable livré sur CD ou de l'écran plasma « de salon » fixé au mur... Le projet témoigne d'une recherche sur des nouveaux formats spécifiques à l'art génératif en temps réel, et propose une solution qui correspond tant aux particularités de cette forme d'art qu'aux critères du marché. Car sans réalité économique, il n'y a pas d'art.

Nous travaillons également avec des formats plus classiques, qui n'ont pas pour objectif de satisfaire le marché mais qui font pleinement partie de notre démarche artistique. Par exemple le cycle *Chrono.prints*⁵ (2007-2009) qui propose une série de vingt-quatre tirages imprimés reprenant chacun le

⁵ - *Chronos* est un projet d'installation lumineuse installée sur la Tour Dexia à Bruxelles en 2007 et dont les couleurs variaient en fonction du temps écoulé. Cette installation a donné lieu en 2009 à une série d'imprimés reprenant le processus.

processus lumineux qui s'est déroulé sur la Tour Dexia pendant une heure. Donc, cette série d'imprimés met en relation les unités de base du temps : heures, minutes et secondes avec les trois couleurs primaires de la lumière, rouge, vert et bleu. Il en résulte des formes et des textures chromatiques du temps. Avec ce type de déclinaisons, nous nous inscrivons clairement dans le courant de l'art optique et de la peinture *hardedge* qui va de Vasarely à Sol Lewitt. L'art systémique des années soixante se voit prolongé et confronté à des systèmes et aux codes programmés.

L'ouvrage *MetaDeSIGN* que vous avez publié récemment est une sorte de manifeste de votre travail, structuré en plusieurs axes. Pouvez-vous nous en expliquer les tenants et aboutissants ?

La rédaction de ce livre nous a aidés à clarifier les différents axes de notre travail et à les structurer. Toute notre œuvre tourne autour de l'idée des systèmes que nous classons de la manière suivante : les systèmes interactifs, réactifs, génératifs, performatifs, analytiques et connectifs qui, chacun, déterminent une manière de décrire un système. La différence fondamentale entre ceux-ci réside dans leur fonctionnement. Par exemple un système interactif évolue en fonction des *inputs*, des données, que l'utilisateur lui fournit. Il y a bien un échange et une transformation des informations. Dans un système performatif, la personne qui utilise le système connaît le fonctionnement et le résultat de ses actions à l'avance. Le performer est l'interface qui communique avec le public, tandis que dans l'interactif tout le monde peut utiliser le système. Le mode d'utilisation est donc très différent. À l'inverse, les systèmes réactifs reçoivent des informations de l'extérieur et les utilisent au sein de leur processus interne. Par exemple, une sculpture qui reçoit des informations chaque jour en provenance d'une station

chrono.tower, Dexia Tower Brussels
2007_midnight



météo et les traduit sous forme de couleurs.

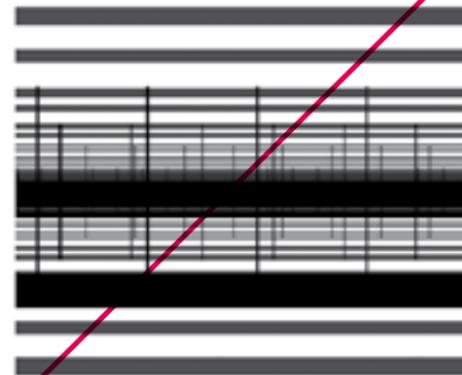
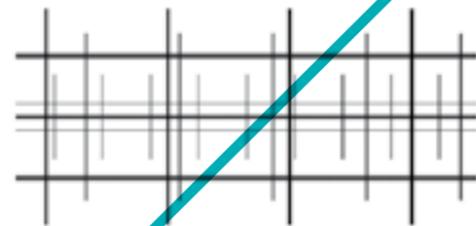
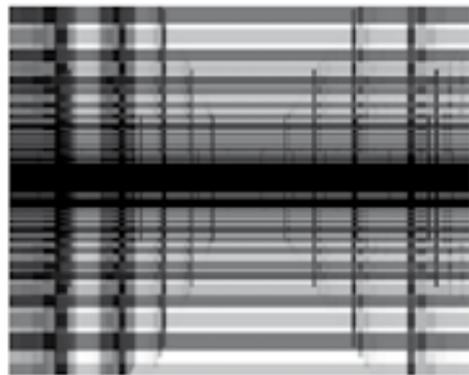
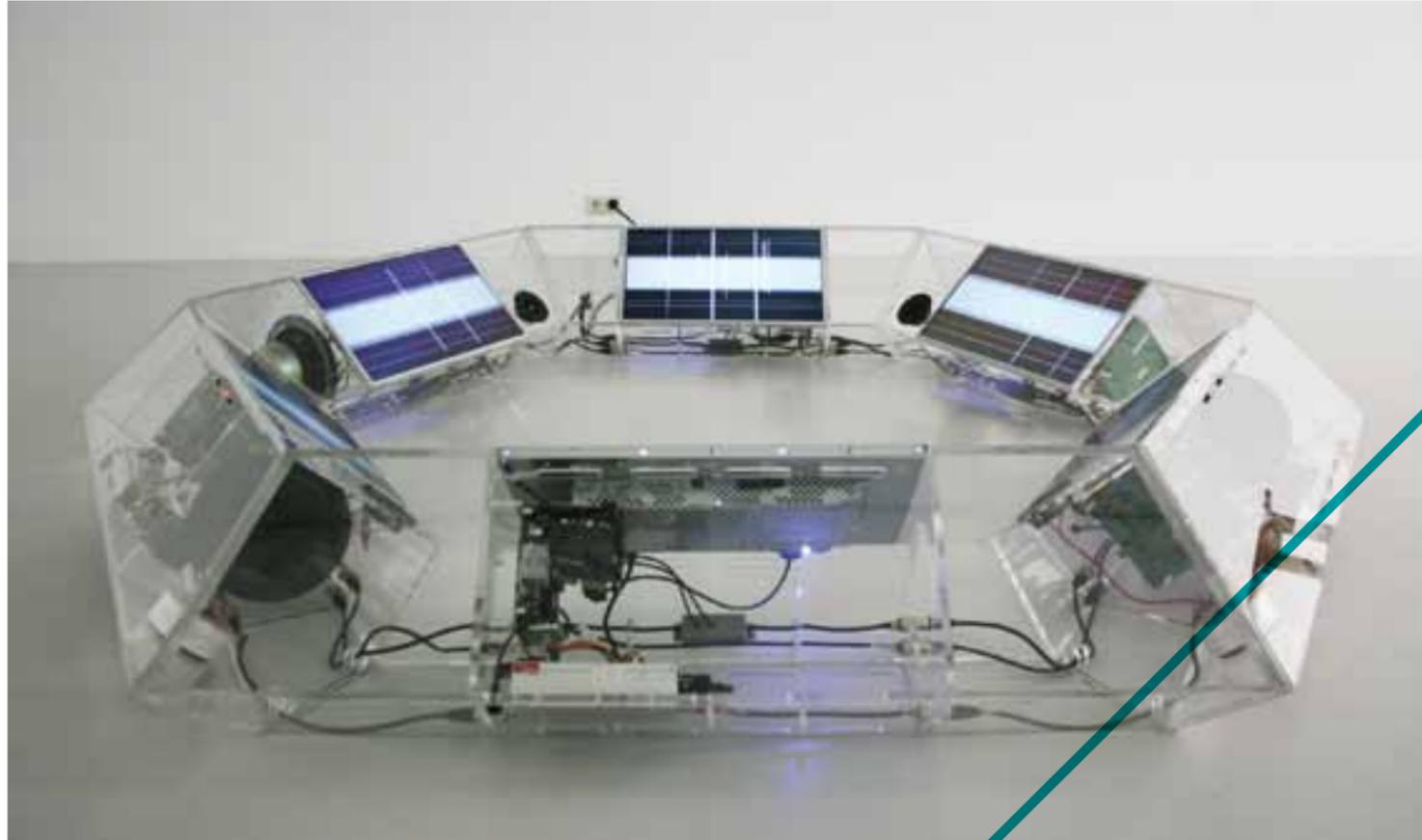
Le livre suit ce classement par systèmes en introduisant un deuxième axe de lecture entre système ouvert (connectif) et système fermé (génératif). Grâce à cette structuration, nous pouvons identifier et qualifier notre pratique mais nous espérons aussi apporter une réflexion générale sur la classification de l'art numérique. Nous avons aussi mis en lumière des concepts récurrents chez nous. Les diagrammes et cartographies, présentés sur la couverture du livre, croisés au classement des systèmes, aux concepts, et aux disciplines au sein desquelles nous opérons, donnent une lecture intéressante de notre travail. Dans sa conception même, le livre essaie d'être un exemple concret de notre démarche, le « parameter design » et donne des « meta » lectures de notre travail, en adéquation avec notre pratique de *MetaDesigners*.

Le processus génératif, bien souvent commandé par un algorithmique propre est un élément important au sein de vos œuvres. Comment cela s'inscrit-il dans votre processus de création ?

Le génératif est un système qui ne nécessite aucune donnée externe, il est complètement autonome et clos. Une fois lancé, il évolue par lui-même en suivant les règles inhérentes du système. Notre projet *pixflow*, par exemple, se sert d'une erreur de calcul pour générer un processus évolutif. L'aléatoire est une technique souvent utilisée dans ce type de système mais ce n'est pas le seul moyen. L'intérêt de ce travail est d'utiliser une erreur de calcul pour créer quelque chose d'évolutif, de changeant, sans jamais se répéter. En dehors des questions sur le fonctionnement de l'installation, il y a donc une réflexion sur le mécanisme même d'un système basé sur l'erreur.

Ce travail sur les systèmes n'est pas la seule ligne directrice de votre démarche. Vous attachez une importance particulière aux concepts et méthodes que vous employez.

Il y a en effet des concepts récurrents dans notre pratique. Il y en a un que nous appelons *FLUX*, c'est-à-dire un flux d'informations rendu sous forme de lumière. *Binary waves* en est un bon exemple. Ou le concept des « datascapes », qui incorpore la réflexion sur la visualisation de données. Un de nos premiers projets, *lightscape(s)* (1999), une étude réalisée pour le plateau du Heysel à Bruxelles, partait de l'analyse d'informations pour les représenter sous forme lumineuse dans une topographie. Le travail sur la lumière nous a amenés à des concepts qui, par la suite, peuvent intervenir ou encadrer d'autres projets et recherches. Ce qui nous importe, c'est de trouver un langage propre aux outils que l'on utilise et de voir l'esthétique qui en découle.



NOUS NOUS SOMMES TOUJOURS INTÉRESSÉS À L'ESTHÉTIQUE ET AU JUGEMENT DU « BEAU », CE QUI PEUT SEMBLER DE PRIME ABORD UNE PRÉOCCUPATION DU DIX-NEUVIÈME SIÈCLE. MAIS CRÉER DU BEAU EST POUR NOUS LE SENS ULTIME DE L'ART.

De fait, vos projets proposent en général une double lecture : une expérience assez immédiate et très visuelle et puis une lecture plus théorique, qui fait souvent appel aux théories de la computation. Comment mariez-vous ces deux aspects au sein de votre œuvre ?

Nous nous sommes toujours intéressés à l'esthétique et au jugement du « beau », ce qui peut sembler de prime abord une préoccupation du XIX^e siècle. Mais créer du beau est pour nous le sens ultime de l'art, et avant tout une préoccupation qui lui est propre. Il est extrêmement difficile de provoquer un sentiment d'émerveillement chez le spectateur, d'autant plus si l'on travaille avec la technologie, car se crée facilement la barrière d'un savoir spécifique et technique. Mais si on parvient à créer ce moment, toute distance entre le spectateur et l'œuvre est effacée et les questions de sens ainsi que les aprioris sont éliminés. Dès lors, la question est : comment créer ce moment d'émerveillement en utilisant la technologie, sans tomber dans le pastiche d'un « beau » à la façon des salons bourgeois du XIX^e siècle qui ont imposé ce canon sur une esthétique académique, passéiste et romantique ? C'est là où le travail théorique, conceptuel et méthodologique intervient, afin de faire ressortir la signification et donc ce « sensible » que nous pourrions appeler « le beau ». En suivant ce raisonnement, on peut comprendre notre attachement à l'avant-garde. Bien qu'il ne soit pas nécessaire pour le spectateur de comprendre tous les différents niveaux de sens pour apprécier l'œuvre, si il est suffisamment curieux, il peut en découvrir la partie invisible et sa signification profonde.

particle synthesis, audio-visual space, fondation Vasarely 2010



Vos œuvres trouvent aussi place dans l'espace urbain. Quelles sont les contraintes liées à cette présence et quels en sont les enjeux artistiques ?

LAB[au] existe depuis près de quinze ans. Nous avons acquis au fil des ans une maturité dans le travail et une maîtrise de plus en plus fine du processus de création. Nous sommes aujourd'hui capables de répondre à des commandes publiques dont le cahier des charges exige des certifications et une certaine pérennité. Il faut pouvoir faire face à des processus très lourds et répondre à des contraintes de durabilité qui représentent un véritable défi. À ce sujet notre travail conceptuel et méthodologique est bénéfique car il nous permet de sortir du cadre purement technologique et de transcrire notre démarche dans des formats et media plus adéquats. Un projet comme *framework* nous a amené à la cinétique et *binary waves* nous a permis de revisiter l'art optique. À titre d'exemple, la mairie de Vitry-sur-Seine nous a commandé une grande sculpture lumineuse de vingt-quatre mètres de haut pour l'une des portes d'entrée de la ville, un peu à la manière d'un phare symbolisant le développement urbain. Cette sculpture est ce que nous appelons un système réactif et elle reprend l'idée de la cybernétique chère à Nicolas Schöffer. L'environnement fournit de l'information et, à travers un processus de traitement, celle-ci est traduite en effets lumineux, cinétiques, etc. La sculpture devient ainsi miroir de l'activité urbaine. Auparavant, nous avons appliqué ces principes d'analyse de l'environnement urbain à des projets, comme *binary waves*. La ville génère un tas d'informations : des ondes électromagnétiques, le trafic, le son... ces éléments sont constitutifs de la vie urbaine mais ils ne sont que très peu traités en tant que tels. Comment faire participer tous ces éléments dans la construction de la ville ? Dans *binary waves*, nous avons analysé les champs électromagnétiques environnants et nous les avons traduits par des panneaux



chrono.print 17h, LAB[au] 2009



chrono.prints, prix de la jeune peinture belge, Bozar 2009

framework f5x5x5, fondation Vasarely 2010



rotatifs et illuminés, installés le long de la Seine. Nous scannons le voisinage immédiat et ça nous donne une représentation en temps réel de ce qui nous entoure et qui autrement resterait imperceptible. C'est une forme de peinture paysagère contemporaine qui reflète de manière abstraite l'environnement (le paysage) en donnant de celui-ci une interprétation personnelle. Cette codification personnelle se situe au niveau du « comment » nous visualisons et interprétons ces flux des données. De ce point de vue, le numérique n'est pas différent de la peinture traditionnelle. C'est bien nous qui décidons du choix des couleurs, de la palette, des paramètres à prendre en compte... Seul le langage diffère, car il est exprimé sous forme de codes. Bien sûr, il s'agit d'un format propre au médium utilisé mais celui-ci offre un certain nombre de possibilités et une marge de liberté pour l'écriture personnelle.

Vos projets intègrent le plus souvent une composante musicale et vous faites appel à la collaboration de nombreux musiciens externes. En quoi le travail sur le son est-il important pour vous ?

Nous ne faisons pas vraiment de la musique mais plutôt un travail sur le son. Le projet clé dans ce domaine est *space navigable music* (2004), qui a connu de nombreuses déclinaisons. L'idée de base était de lier l'espace, l'image et le son. Par la suite, nous avons mené une recherche sur le « particle synthesis », non pas simplement sur la synthèse granulaire mais sur les particules sonores en 3D. C'est d'ailleurs un projet qui continue à évoluer. Le son nous intéresse donc surtout dans son rapport à l'espace et dans sa dimension paramétrique. D'un point de vue historique, le *Poème électronique*⁶ de Varèse et de Le Corbusier a été une source d'inspiration : l'architecture et le son y prennent une forme paramétrique. La forme extérieure du pavillon, créé pour l'exposition universelle de 1958, était déterminée par des fonctions mathématiques hyperboliques. Xenakis a travaillé à l'époque sur de la synthèse granulaire mais en optant pour une approche paramétrique même si le processus était encore manuel à l'époque. Il a essayé d'appliquer au son une approche tonale, scientifique, en travaillant sur la densité et la granularité de celui-ci. Une toute autre manière d'écrire la musique. Xenakis, Le Corbusier et Edgard Varèse ont créé un manifeste des rapports entre architecture, son et image, avec une approche très méthodologique et unificatrice. Le meta-design que nous prônons est également une tentative de langage unifiant les codes et paramètres de différents media, mais c'est un langage qui évolue, qui n'est pas statique. Lorsque l'on parle de « musique », nous favorisons des collaborations avec des auteurs qui en ont fait leur activité principale comme par exemple dans les projets *Spectra[um]*, concert audio-lumineux sur la Tour Dexia avec Frank Bretschneider et Olaf Bender, l'installation *540khz* avec Mika Vainio de Panasonic, l'installation *Tessel* avec Kangding Ray ou le spectacle de danse audio-visuel *man in e.space* avec Marc Watheleu.

CE QUI NOUS IMPORTE,
C'EST DE TROUVER UN
LANGAGE PROPRE AUX
OUTILS QUE L'ON UTILISE
ET DE VOIR L'ESTHÉTIQUE
QUI EN DÉCOULE.

6- En 1958, on propose à Le Corbusier de concevoir le pavillon de la Hollande pour l'Exposition universelle de Bruxelles. Le projet — une commande de la société Philips — doit accueillir les dispositifs sonores les plus perfectionnés à l'époque. On retrouve au sein de ce projet les compositeurs Edgard Varèse, Iannis Xenakis et l'architecte Le Corbusier.

Vous vous intéressez beaucoup au travail des pionniers que vous avez présentés dans votre espace du MediaRuimte ou dans des expositions commanditées. Pourquoi cet engouement ?

En 2010, nous avons réalisé en collaboration avec Seconde Nature une exposition à la Fondation Vasarely intitulée *De l'art cinétique à l'art numérique*. Nous voulions confronter le travail d'artistes contemporains à celui d'artistes des années soixante et cela dans le bâtiment mythique de la Fondation. Mettre en lumière nos racines artistiques, démontrer l'actualité de l'avant-garde et établir des liens pour mieux faire comprendre l'art numérique est la meilleure manière d'amener le sujet car, plus qu'un discours, cela permet de faire vivre la véritable « expérience » d'un courant artistique. Ces expériences nous ont motivés à présenter des expositions « historiques » au MediaRuimte, comme celle sur les *plotter drawings* parmi d'autres artistes des années '60 dont les œuvres préfigurent l'art numérique d'aujourd'hui. Le MediaRuimte, cela représente pour nous deux productions, quatre expositions et quatre concerts par an. Pour donner plus d'écho à nos manifestations, nous nous rattachons à différents événements et à un réseau de partenaires, comme la galerie Roger Tator à Lyon, <Tag> à La Haye ou Kunst-Zicht à Gand. Ce sont des lieux avec une taille similaire au nôtre dans lesquels nous diffusons des travaux d'artistes que nous soutenons. Nous sommes dans une logique de coproductions avec les artistes. Il y a énormément d'échanges et de collaborations, pas seulement un apport financier. C'est très enrichissant.

Qu'en est-il des collaborations avec le monde académique ? Certains de vos projets (EOD 02 notamment, avec des poissons électriques) ont été réalisés avec le concours de Frederick De Wilde, un chercheur à l'Université d'Hasselt ?

Frederick De Wilde est très ancré dans le monde universitaire, dans le développement et l'innovation mais je pense qu'il se définirait lui-même comme un artiste et pas comme un chercheur. Les projets de recherche sont difficiles à maîtriser au niveau du temps car les chercheurs mènent leurs travaux sur des échéances de trois à cinq ans, ce que nous ne pouvons évidemment pas nous permettre. Au niveau technologique, nous ne possédons pas un savoir de pointe mais nous travaillons plutôt sur des choses établies, que nous maîtrisons bien, même si leur réalisation nécessite un savoir et une expertise qu'il est difficile d'acquérir et qui reste rare dans le monde artistique. Les artistes réfléchissent toujours en termes de détournement de ce qui existe déjà, ce qui ne rend pas faciles les collaborations avec le monde scientifique, qui poursuit d'autres objectifs. Notre travail se greffe autour des technologies mais elles ne représentent pas un but en soi, le but c'est l'esthétique. Nous utilisons la technologie parce qu'elle fait partie de nos vies et de notre temps, sans plus, la fascination s'est dissipée avec le temps. Nous sommes peut-être des chercheurs (un « lab ») mais nous nous situons en dehors du système académique, notamment parce que ce qui nous intéresse aussi c'est de construire, (« bau »), et ce serait très difficile à réaliser sans faire de compromis si nous évoluons au sein du monde académique.

LAb[au] est un groupe d'artistes basés à Bruxelles en Belgique. Ce groupe a été fondé en 1997 avec comme objectif d'examiner l'influence qu'exercent les nouvelles technologies sur les formes, les méthodes et les considérations relatives à l'art.

LAb[au] crée principalement des œuvres d'art interactives, des performances audiovisuelles et des scénographies pour lesquels sont développés des interfaces et des logiciels propres. Ses membres (Manuel Abendroth, Jerome Decock et Els Vermang) dirigent également depuis 2003 une galerie orientée sur une pratique artistique contemporaine donc implicitement liée au numérique, le MediaRuimte, située au centre de Bruxelles. Le travail qui y est effectué témoigne du fonctionnement de LAb[au] en tant qu'agence collaborative et transdisciplinaire.

<http://lab-au.com>



www.mediaruimte.be



www.rogertator.com



www.kunst-zicht.be



www.frederik-de-wilde.com



www.beyls.org



www.koenvanmechelen.be



www.mariuswatz.com



www.veramolnar.com



www.fondationvasarely.org



www.youtube.com/watch?v=0YlBmx3VuIY

