





spectr[a]um, Dexia Tower Brussels 2008, Holger Lippmann + LAB[au]



DIGITALE KUNST EN NIEUWE WERKELIJKHEID

Vincent Delvaux

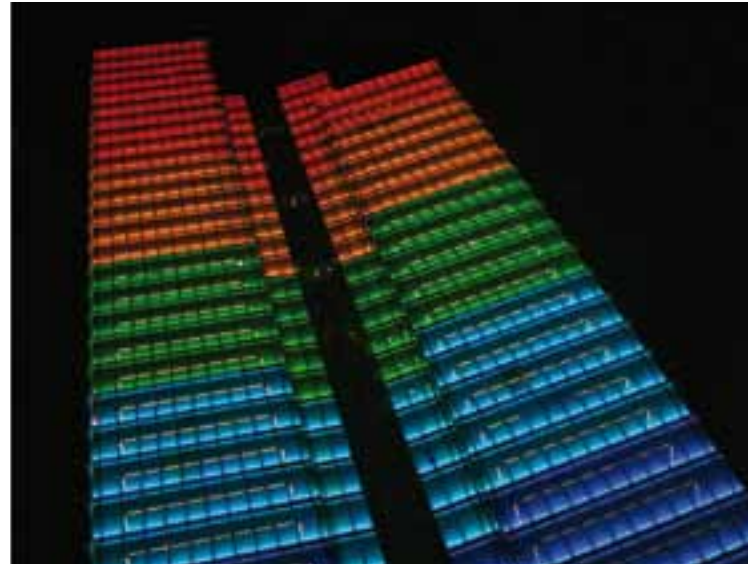
LAB[AU] META-ARCHITECTEN VAN HET DIGITALE

LAB[AU] IS EEN WERKGROEP DIE BESTAAT UIT ARCHITECTEN EN MULTIMEDIA-ARTIESTEN EN IS AL BIJNA VIJFTIEN JAAR GEVESTIGD IN BRUSSEL. DE GROEP WERD VOOR VERSCHILLENDE EUROPESE DIGITALE KUNSTENFESTIVALS UITGENODIGD, HAAR WERK KRIJGT INMIDDELS NET ZOVEEL INTERNATIONALE AANDACHT EN ERKENNING ALS NATIONALE. ZE WERKEN VOLGENS HET IDEE VAN BAUHAUS-KUNSTENAARS EN WILLEN EEN VISUELE TAAL ZOEKEN EN SCHEPPEN. HET DIGITALE, MET ZIJN EIGEN CODES EN EIGEN VORMGEVING, BIEDT HEN EEN GESCHIKTE ACTIERADIUS VOOR HET MAKEN VAN EEN PROTEÏSCH WERK IN HUN QUEESTE NAAR SCHOONHEID. EEN WERK DAT HEEL VISUEEL IS, WAARIN LICHT EN GELUID ALOMTEGENWOORDIG ZIJN EN DAT HERINNERT AAN HET FORMALISME VAN ILLUSTRERE VOORGANGERS, IN HET BIJZONDER DE VOORLOPERS VAN CYBERNETISCHE KUNST. MAAR IN TEGENSTELLING TOT DE CYBERNETISCHE KUNST WORDT ER GEBRUIKGEMAAKT VAN DE COMPUTER EN ZIJN ONEINDIGE MOGELIJKHEDEN.

OP HET KRUISPUNT VAN WETENSCHAP EN PRAKTIJK BEKIJKEN ZE BIJ LAB[AU] DE VERSCHILLENDE FACETTEN VAN HUN ARTISTIEKE ACTIVITEIT – INSTALLATIES, PERFORMANCES, MUZIEK, ARCHITECTUUR EN THEORETISCHE OVERWEGINGEN – MET DEZELFDE STRENGHEID EN SYSTEMATISCHE AANPAK DIE BIJ HARDE WETENSCHAPPEN WORDEN GEBRUIKT. METADESIGN, HET BOEK DAT LAB[AU] ONLANGS PUBLICEEERDE, BEVAT VERSCHILLENDE WERKEN DIE HUN ARTISTIEKE VISIE WEERSPIEGELEN. NAAR AANLEIDING VAN DE UITGAVE SPRAKEN WIJ MET MANUEL ABENDROTH, EEN VAN DE STICHTENDE LEDEN VAN LAB[AU].

“OF HET NU EEN BEELD,
EEN GELUID OF EEN KLEUR
IS, ALLES WORDT
OPGESLAGEN EN
GECODEERD ONDER
DEZELFDE VORM:
DE BINAIRE CODE.
DAT LAAT EEN ONGEZIENE
INTERRELATIE VAN
MEDIA TOE”

weather.tower,
Dexia Tower Brussels 2007



U beroept zich op een lange artistieke traditie die haar oorsprong vond in het begin van de twintigste eeuw. Hoe zou u die ontwikkeling beschrijven?

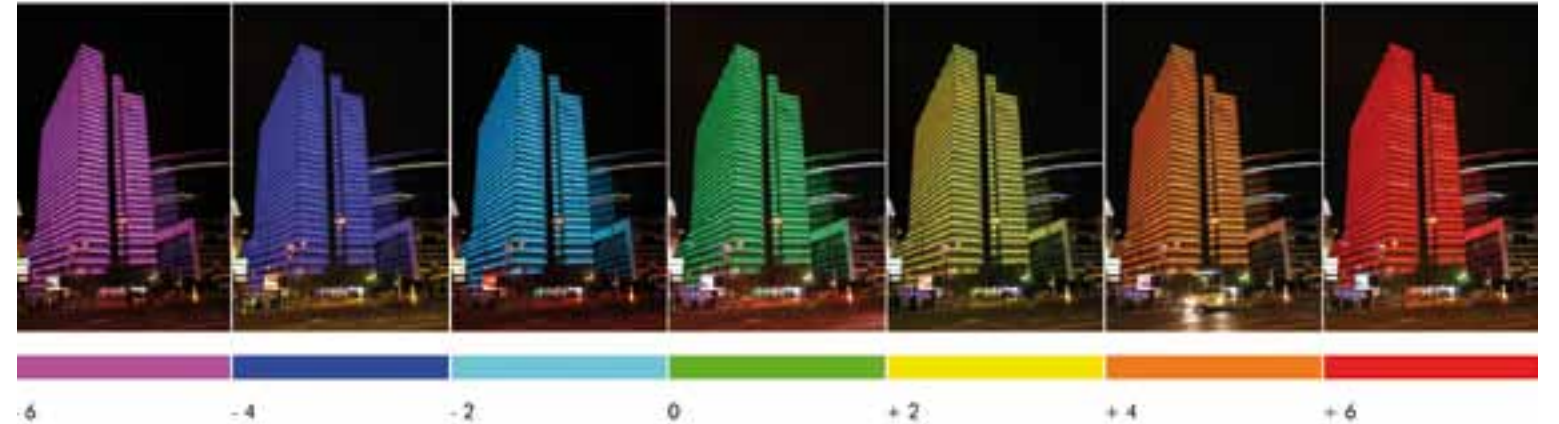
“Onze naam LAb[au] is een verwijzing naar Bauhaus, een plaats waar op zoek werd gegaan naar welke kunstvorm het industriële tijdperk moest kenmerken. Het ging met andere woorden om de kunst van de machine. Dat heeft geleid tot een systematische denkwijze en een fundamentele reflectie over esthetica. Het industrieel design is samen met Bauhaus ontstaan als resultaat van deze nieuwe relatie tussen kunst en technologie, die begon met art nouveau en de Duitse beweging *Werkbund*¹.” “Na de oorlog evolueert de school van Ulm² en zijn we getuige van de geboorte van de concrete kunst met Max Bill (*alumnus van Bauhaus, red.*). Ontwerpers zoals Otl Aicher en Dieter Rams geven communicatie een centrale plaats, wat we later *communication design* zullen noemen. Het merk Braun zal daar later volop van kunnen profiteren.” “Daarna kwam *system design*, cybernetische kunst waarin bijvoorbeeld Nicolas Schöffer³ actief was. Ten slotte ontstond metadesign, zoals wij hebben uitgewerkt. Bij ons is het object, in zijn esthetische en functionele vorm, het resultaat van al die processen. Het artistieke speelt zich af op het ‘metaniveau’, door het instellen van de parameters en het opstellen van een geprogrammeerd systeem.”

1 - De Deutscher Werkbund is een Duitse organisatie van architecten en ontwerpers die in 1907 in München werd opgericht door kunstenaars en bedrijven. De Werkbund streefde naar een beter kunstnijverheidsonderwijs en een betere kwaliteit van gebruiksvoorwerpen.

2 - De Hochschule für Gestaltung Ulm (HfG Ulm) of School van Ulm werd opgericht in 1955. De school volgt de leer van Bauhaus, maar past die aan aan haar ambitie om het rationalisme en de industriële productie te ontwikkelen. Deze ambitie gaat samen met de naoorlogse Duitse economische opleving. Een goed voorbeeld daarvan is de samenwerking tussen Hans Gugelot en de firma Braun.

3-Nicolas Schöffer (1912-1992) is een Franse beeldhouwer en kunstenaar van Hongaarse afkomst. Hij is een van de belangrijkste figuren van de kinetische kunst, maar vooral de cybernetische kunst (nu bekend als interactieve kunst) en maakt voor de eerste keer in de kunstgeschiedenis kunst in realtime.

weather.tower,
Dexia Tower Brussels 2007



“Dat zijn de belangrijkste invloeden. Er zijn natuurlijk ook andere, zoals minimalisme en conceptuele kunst, die in ons werk terug te vinden zijn.”

“Wat veel voorkomt bij alle huidige artistieke bewegingen is iets abstracts, iets strengs, iets bijna wetenschappelijks. Wat misschien wel het belangrijkste is, is dat het vragen over kunst als medium oproept. Ik denk dat een kunstvorm die bijvoorbeeld de moeilijke vraag over ‘het mooie’ in het digitale tijdperk stelt, tegenwoordig evenveel plaats en belang heeft als een kunstvorm die politieke gebeurtenissen afbeeldt. Zeker als het esthetische anekdotisch wordt. Ik denk dat de kracht van de kunst is dat ze haar eigen wereldbeeld heeft, een wereldbeeld dat noch wetenschappelijk, noch politiek is. Wetenschappelijk onderzoek en politiek hebben geen monopolie op de vooruitgang van de wereld: de kunst speelt ook een rol.”

Op dit moment vallen de grote Europese digitale kunstfestivals (Transmediale, Exit, Ososphère, Via, Ars Electronica, Transnumériques...) volledig buiten de traditionele beeldende kunsten of podiumkunsten, met een steeds groter wordende porositeit tussen genres en praktijken. Hoe denkt u als kunstenaar over die trend?

“Persoonlijk ken ik geen enkele digitale kunstenaar die geen kennis heeft van beeldhouwkunst, performance of drukkunst. De digitale kunstvorm is zeker nog op zoek naar zijn eigen formaten en taal. De technologie induceert een groot deel van experimenten en onderzoek. Het artefact komt voort uit een proces waarvan het eindresultaat niet de vormen zijn die men in het begin verwachtte. Die nieuwe vormen kunnen worden beschouwd als een eclectische of onrijpe kunst, maar mijn mening is dat ze nieuwe kunstvormen voorafspiegelen.” “We moeten er ook rekening mee houden dat het digitale medium de eerste technologie is die informatie verenigt. Of het nu een beeld, een geluid of een kleur is, alles wordt opgeslagen en gecodeerd onder dezelfde vorm: de binaire

code. Die vereniging van informatie laat een ongeziene interrelatie van media toe en leidt dus tot nieuwe expressie- en verspreidingsvormen van kunst. We kunnen dus zoals Marshall McLuhan zeggen dat dit een medium is dat kunstenaars aanspoort om interdisciplinair te werken.” “Een ander belangrijk aspect is dat het digitale ons toelaat om de kunst opnieuw te lezen, opnieuw te ontdekken en opnieuw te bezoeken. Dat geldt vooral voor de avant-gardekunst die haar oorsprong vindt in het weglaten van traditionele vormen. Neem nu Kandinsky. Bij hem wordt het onderlinge verband tussen muziek en kleur zo ‘concreet’ mogelijk. Het onderlinge verband tussen de parameters van kleur en geluid vormen de artistieke werkbasis en de samenstelling wordt een code, een programma. Die code is een gestructureerde beschrijving, die een precieze grammatica volgt, en dus op taal is gebaseerd. Dat bijzondere kenmerk heeft tot gevolg dat onze kunst als een kunst van systemen kan worden beschouwd. Wat ons interesseert, is vooral de authenticiteit en de samenhang van de artistieke benaderingswijze in plaats van de vorm van de kunst.”

De digitale kunst werd vanaf het begin geconfronteerd met het probleem van duurzaamheid: de hardware verouderd snel en de software ontwikkelt constant verder. Dat probleem, samen met de moeilijkheid om een niche in de kunstmarkt te vinden, maakt dat moet nagedacht worden over hoe de werken de tand des tijds kunnen doorstaan. Hoe pakt u dat aan?

“We moeten daar strategieën rond opstellen, en er is ook nood aan specifiek onderzoek. Twijfel over de duurzaamheid van de werken is een van de redenen waarom het nog steeds moeilijk is om door te dringen op de kunstmarkt. We merken echter wel op dat bepaalde werken zoals *Pixflow* (2006) en *Swarmdots* (2009) interesse beginnen op te wekken. Ze werden in een formaat gemaakt dat generatieve kunst (*confer infra, red.*) buiten het kader van de drukkunst

binary waves, Saint Denis 2008
Biennale Art Grandeur Nature



mogelijk maakt. Het zijn werken die uitgevoerd kunnen worden vanaf een cd of op een plasmascherm kunnen worden getoond. Het project getuigt van nieuwe formaten die specifiek zijn voor generatieve kunst in real time, en biedt een oplossing die zowel aan de bijzonderheden van deze kunstvorm als aan de marktcriteria voldoet. Want zonder economische werkelijkheid is er geen kunst. “Wij werken ook met traditionelere formaten, die niet als doel hebben om de markt tevreden te stellen, maar die volledig in de lijn liggen van onze artistieke benadering. *Chrono.prints*⁴ (2007-2009) bijvoorbeeld, een reeks van 24 computergenerateerde prints die een lichtproces van één uur op de Dexia-toren weergeven. Die reeks prenten brengt de basiseenheid van tijd in verband met de primaire kleuren van licht: uren, minuten en seconden worden respectievelijk weergegeven door rood, groen en blauw. Met dergelijke declinaties kunnen we worden ingedeeld bij optische kunst en de *hardedge*-schilderkunst van Victor Vasarely tot Sol Lewitt. De systemische kunst van de jaren zestig wordt doorgetrokken en wordt geconfronteerd met systemen en geprogrammeerde codes.”

Het boek *MetaDeSIGN*, dat onlangs werd uitgegeven, is een soort manifest van jullie werk, en is onderverdeeld in verschillende hoofdlijnen. Kunt u er ons het fijne van uitleggen?

“Het schrijven van dit boek heeft ons geholpen de verschillende hoofdlijnen van ons werk te verduidelijken en te structureren. Al onze werken draaien rond het idee van systemen, die we als volgt indelen: het gaat om interactieve,

reactieve, generatieve, *performatieve*, analytische en *connectieve* systemen die elk een beschrijving van een systeem bepalen. Het fundamentele verschil tussen die systemen ligt in hun werking. Een interactief systeem bijvoorbeeld evolueert naargelang de input, de gegevens die de gebruiker aanbiedt. Er is een uitwisseling en een verwerking van informatie.”

“In een performatief systeem kent de persoon die het systeem gebruikt op voorhand de werking en het resultaat van zijn acties. De *performer* is de interface die met het publiek communiceert, terwijl bij interactieve systemen iedereen het systeem kan gebruiken. De werkwijze is dus heel anders.”

“Reactieve systemen ontvangen dan weer externe informatie die ze gebruiken voor hun interne proces. Het gaat dan bijvoorbeeld om een beeldhouwwerk dat dagelijks informatie van een weerstation ontvangt en die informatie naar kleuren omzet.” “Het boek volgt die indeling volgens systemen door een tweede hoofdlijn toe te voegen tussen het open systeem (connectief) en het gesloten systeem (generatief). Dankzij die indeling kunnen we onze benadering identificeren, maar we hopen ook om een algemene bespiegeling van de indeling van digitale kunst op gang te brengen.” “We hebben ook gewezen op de concepten die altijd terugkeren. De diagrammen en kaarten die op de omslag van het boek worden afgebeeld, zijn een kruising van de indeling van systemen, concepten en disciplines waarin we werkzaam zijn, en geven een interessante interpretatie van ons werk. Het boek probeert om een concreet voorbeeld te zijn van onze denkwijze, de ‘designparameter’, en geeft een ‘meta-interpretatie’ van ons werk, overeenkomstig met onze ervaring als metadesigners.”

⁴ - *Chrono prints* maakt deel uit van de cyclus *Chronos*, een verlichtingsproject dat in 2007 op de Dexia-toren in Brussel werd geïnstalleerd en waarvan de kleuren veranderen in overeenstemming met de verstreken tijd. De installatie leidde in 2009 tot een reeks prints die tijdens het proces werden gemaakt.

binary waves, Saint Denis 2008
Biennale Art Grandeur Nature



Het generatieve proces, vaak gestuurd door een specifiek algoritme, is een belangrijk element in jullie werken. Hoe sluit dat aan op het creatieve proces?

“Het generatieve systeem is een systeem dat geen externe gegevens vereist, het is volledig autonoom en gesloten. Zodra het wordt gestart, zal het zelf evolueren volgens de regels die eigen zijn aan het systeem. Het project *Pixflow* bijvoorbeeld maakt gebruik van een rekenfout om een *evolutief* proces te genereren. Het toevalsproces is een techniek die vaak voor dat soort systemen wordt gebruikt, maar is niet de enige manier. Het interessante van dit werk is dat er een rekenfout werd gebruikt om iets evolutiefs, iets veranderends, te creëren, iets wat nooit herhaald wordt. Behalve de vragen over de werking van de installatie wordt er dus gereflecteerd over het mechanisme op zich, een systeem dat op een fout is gebaseerd.”

Dat werk van systemen is niet de enige richtlijn in jullie benaderingswijze. Jullie hechten vooral belang aan de concepten en methodes die jullie gebruiken.

“Er zijn inderdaad terugkerende concepten in onze uitvoering. Sommige concepten zijn *FLUX*, dat wil zeggen een informatiestroom in de vorm van licht. *Binary waves* is daarvan een goed voorbeeld. Of het concept van *datascares*, dat de beschouwing over visualisatie van gegevens toevoegt. Een van onze eerste projecten, *Lightscape(s)* (1999), een studie die voor de Heizel in Brussel werd uitgevoerd, was gebaseerd op de analyse van informatie om die in de vorm van licht in een topografie weer te geven. Het werk over licht heeft ons concepten bijgebracht die op hun beurt kunnen leiden tot andere projecten en onderzoek, of die omkaderen.” “Een eigen taal vinden voor de hulpmiddelen die we gebruiken en de resulterende schoonheid zien, is voor ons het belangrijkste.”

Jullie projecten hebben meestal een dubbele interpretatie: een onmiddellijke, heel visuele beleving en vervolgens een meer theoretische interpretatie, die meestal een beroep doet op computerwetenschappen. Hoe kunnen jullie die twee aspecten in jullie werk verenigen?

“We hebben altijd al interesse gehad in de esthetica en de beoordeling van het ‘mooie’, wat de mens al fascineert sinds de negentiende eeuw.”

“Het is uiterst moeilijk om bij de toeschouwer nog een gevoel van verwondering op te roepen, vooral sinds er met technologie wordt gewerkt. Er ontstaat immers makkelijk een technische barrière. Maar, als we daar toch in slagen, zal elke afstand tussen de toeschouwer en het werk worden weggenomen, alsook alle zinragen en zekerheden.” “Sindsdien ontstond de vraag hoe we met behulp van technologie verwondering kunnen creëren, zonder een goedkope imitatie te worden, zoals de negentiende-eeuwse burgerlijke salons die regels oplegden voor het ideaaltype voor het esthetische, het nostalgische en het romantische. Dat is waar het theoretische, conceptuele en methodologische werk ontstaat, om de betekenis en dus ‘schoonheid’ te laten ontstaan. Door die redenering te volgen, kan men onze hechte relatie met de avant-garde begrijpen.” “Het is niet noodzakelijk dat de toeschouwer alle verschillende niveaus snapt om het werk te begrijpen, het is voldoende dat de toeschouwer nieuwsgierig is. Het onzichtbare gedeelte en de diepere betekenis kan hij ontdekken.”



SwarmDots, 2009 generative art console, LAb[au]

HET IS NIET NOODZAKELIJK DAT DE TOESCHOUWER ALLE VERSCHILLENDE NIVEAUS SNAPT OM HET WERK TE BEGRIJPEN, HET IS VOLDOENDE DAT DE HIJ NIEUWSGIERIG IS

Jullie werken zijn ook in de stedelijke ruimte terug te vinden. Wat zijn de beperkingen en de artistieke uitdagingen van die aanwezigheid?

“LAB[au] bestaat al bijna vijftien jaar. In de loop der jaren hebben we in onze werken een zekere rijpheid verworven, een fijnere beheersing van het creatieve proces ook.” “Vandaag kunnen we voldoen aan de vereisten voor openbare aanbestedingen, waar bepaalde certificeringen en ook duurzaamheid gevraagd worden. De procedures zijn heel zwaar. Op dat vlak hebben onze conceptuele en methodologische werken een voordeel, aangezien ze ons toelaten om buiten het puur technologische kader te werken en omdat we onze benaderingswijze ook kunnen omzetten in meer geschikte formaten en media. Een project zoals *Framework* bracht ons naar de kinetica en *Binary waves* was meer gericht op optische kunst.” “De burgemeester van het Franse Vitry-sur-Seine (*nabij Parijs, red.*) gaf ons bijvoorbeeld de opdracht om een 24 meter hoog, lichtgevend beeldhouwwerk te maken voor een van de toegangspoorten van de stad, een beetje zoals een vuurtoren die de stedelijke ontwikkeling voorstelt. Dat beeld is wat we een reactief systeem noemen en neemt het idee van cybernetica van Nicolas Schöffer over. De omgeving verschaft de informatie en door middel van een verwerkingsproces wordt die informatie omgezet in lichteffecten, kinetische effecten, enzovoort. Het kunstwerk wordt een afspiegeling van de stedelijke activiteit.” “Eerder hadden we die principes van de analyse van de stedelijke omgeving al toegepast op projecten zoals *Binary waves*. Een stad genereert een heleboel informatie: elektromagnetische golven, verkeer, geluid... Die elementen dragen bij aan het stedelijk leven, maar worden bijna niet als dusdanig verwerkt. In *Binary waves* hebben we de aanwezige elektromagnetische velden geanalyseerd en omgezet naar roterende en verlichte panelen, die we langs de Seine plaatsten. We scanden de directe

SwarmDotsm, LAb[au] 2009

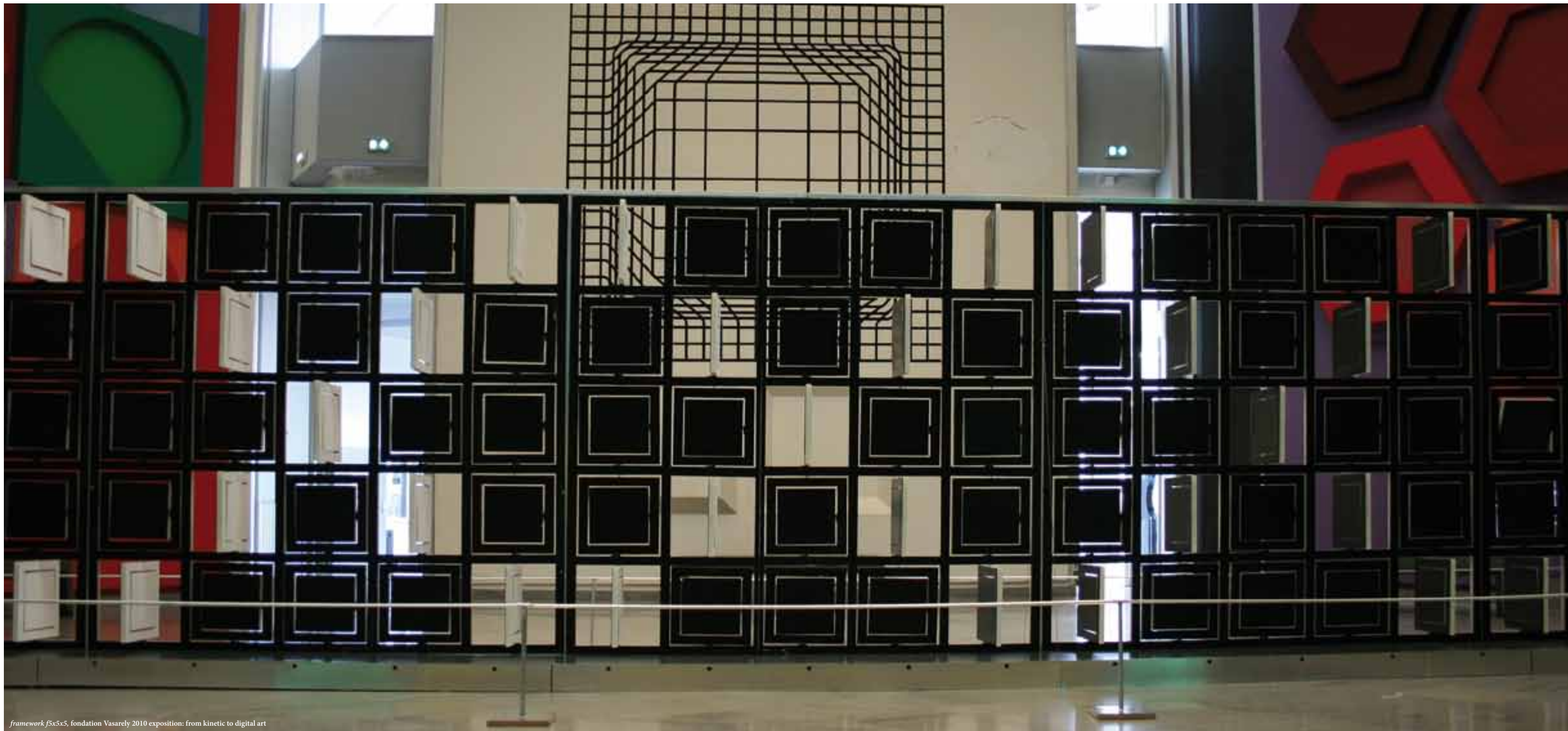


omgeving en de gegevens die dat opleverde — gegevens die anders onzichtbaar blijven — werden in real time omgezet. Resultaat was een vorm van eigentijdse landschapsschilderkunst die de abstracte omgeving, het landschap, weergeeft door er een persoonlijke interpretatie aan te geven. De digitale kunst verschilt op het vlak van dat persoonlijke niet zoveel van de traditionele schilderkunst: wij beslissen welke kleuren we gebruiken en met welke parameters er rekening gehouden moet worden. Alleen de ‘taal’ verschilt.”

Jullie projecten bevatten vaak muziek en jullie werken samen met verschillende muzikanten. Hoe belangrijk is dat muzikale aspect?

“Het gaat niet echt om muziek, maar veeleer om geluid. Het belangrijkste project wat dat betreft is *Space navigable music* (2004), dat verschillende variaties kent. Het basisidee was om ruimte, beeld en geluid aan elkaar te koppelen. Vervolgens hebben we een onderzoek uitgevoerd naar *particle synthesis*. Niet alleen naar granulaire synthese, maar ook naar geluidsdeeltjes in 3D. Het project wordt nog verder ontwikkeld. We vinden geluid belangrijk, vooral in relatie tot de ruimte en de parametrische dimensie.” “Vanuit historisch perspectief was *Poème électronique*⁵ van Edgard Varèse en Le Corbusier een bron van inspiratie: de structuur en het geluid daarvan namen een parametrische vorm aan. De vorm van het paviljoen, dat voor de Wereldtentoonstelling van 1958 werd gemaakt, werd bepaald door wiskundige hyperbolen. Iannis Xenakis, die het concept en het ontwerp voor zijn rekening nam, was vroeger actief op het vlak van granulaire synthese, maar koos voor een parametrische benadering, zelfs toen het proces nog handmatig was. Hij probeerde om het geluid tonaal en

⁵ - In 1958 werd aan Le Corbusier gevraagd om het Nederlandse paviljoen voor de Wereldtentoonstelling te Brussel te ontwerpen. Het project, in opdracht van het bedrijf Philips, moest de meest geavanceerde audio-apparaten van dat moment bevatten.



framework f5x5x5, fondation Vasarely 2010 exposition: from kinetic to digital art

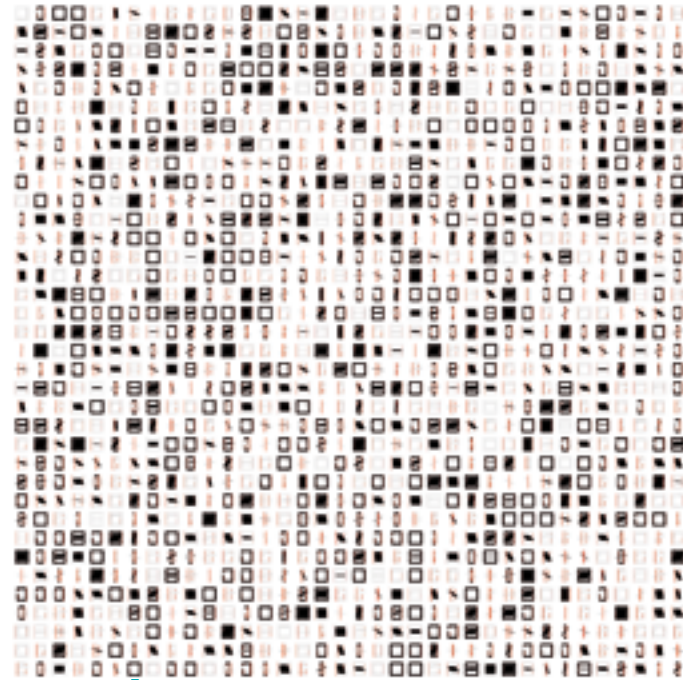


wetenschappelijk te benaderen, door op de densiteit en de granulariteit van het geluid te werken. Het was een heel andere benadering om muziek te schrijven. Xenakis, Le Corbusier en Varèse hebben een manifest over de verhouding tussen architectuur, geluid en beeld opgesteld, met een methodologische en verenigende aanpak. Het metadesign dat we aanhangen, is ook een poging om een taal te creëren die de codes en de parameters van verschillende media verenigt, maar het is een taal die in beweging is.” “Voor de ‘muziek’ werken we liever samen met kunstenaars die hiervan hun beroep hebben gemaakt, bijvoorbeeld voor de projecten *Spectr[a]um*, een audiovisueel concert op de Dexia-toren, met Frank Bretschneider en Olaf Bender. Voor *2x540khz* werkten we met Mika Vainio van Panasonic, voor *Tessel* met Kangding Ray en voor het audiovisuele dansspektakel *Man in e.space* met Marc Wathieu.”

Jullie werken graag samen met pioniers die jullie voorstellen in MediaRuimte of op gesponsorde tentoonstellingen. Waar komt die voorliefde vandaan?

“In 2010 hebben we in Fondation Vasarely de tentoonstelling *De l'art cinématique à l'art numérique* opgezet, in samenwerking met Seconde Nature (*lieu d'un genre nouveau' in Aix-en-Provence, red.*). We wilden het werk van hedendaagse kunstenaars vergelijken met het werk van kunstenaars uit de jaren zestig, en het mythische gebouw van Fondation (*eveneens in Aix-en-Provence, red.*) was daar uiterst geschikt voor.” “We wilden ook ons artistieke uitgangspunt benadrukken, het actuele van de avant-garde beklemtonen en de verbanden aantonen zodat de digitale kunst beter kan worden begrepen. We denken dat dat de beste manier is om het onderwerp te benaderen, want in tegenstelling tot een theoretische uiteenzetting biedt dat een echte beleving van een kunststroom.” “Die ervaringen hebben ons gemotiveerd om ‘historische’ tentoonstellingen in MediaRuimte te presenteren, zoals die over *plotter drawings* van kunstenaars uit de jaren zestig, van wie de werken de hedendaagse digitale kunst aankondigen.” “MediaRuimte betekent voor ons twee producties, vier tentoonstellingen en vier concerten per jaar. Opdat onze evenementen meer weerklank zouden krijgen, werken we mee aan verschillende evenementen en maken we deel uit van een partnernetwerk, zoals de galerie Roger Tator in Lyon, <Tag> in Den Haag of Kunst-Zicht in Gent. Die plaatsen zijn ongeveer even groot als onze MediaRuimte, waar we werken tentoonstellen van kunstenaars die we steunen. Met die kunstenaars werken we in coproductie. Er zijn tal van uitwisselingen en samenwerkingen, het draait niet alleen om financiële steun. Het is heel verrijkend.”

framework notation 2009



**“VOOR ONZE WERKEN
GEBRUIKEN WE
TECHNOLOGIE, MAAR
DAT IS GEEN DOEL OP ZICH.
HET DOEL IS ESTHETIEK”**

Hoe zit het met samenwerkingen met de academische wereld? Sommige van jullie projecten (bijvoorbeeld *EOD 02*, met elektronische vissen) werden uitgevoerd met de hulp van Frederik De Wilde, een onderzoeker aan de Universiteit van Hasselt.

“De Wilde is diep verankerd in de academische wereld, hij is actief op het vlak van ontwikkeling en innovatie, maar ik denk dat hij zichzelf veeleer als kunstenaar dan als onderzoeker zou omschrijven. Zijn onderzoeksprojecten zijn op dit moment moeilijk te beheersen, omdat de onderzoeken drie tot vijf jaar in beslag nemen, een tijdspanne die wij ons natuurlijk niet kunnen permitteren. We beschikken op technologisch vlak niet over een geavanceerde kennis. We gebruiken veeleer gevestigde zaken, die we goed beheersen, zelfs als de realisatie een kennis en expertise vereist die moeilijk te verwerven vallen en die zeldzaam zijn in de kunstwereld.” “Kunstenaars willen altijd datgene wat al bestaat vermijden, wat de samenwerking met de academische wereld er niet gemakkelijker op maakt. Want die streeft andere doelen na. Voor onze werken gebruiken we technologie, maar dat is geen doel op zich. Het doel is esthetiek. We maken gebruik van technologie, omdat die deel uitmaakt van ons leven en de tijd waarin we leven, zonder meer.” “We zijn misschien wel onderzoekers (een ‘labo’) maar we bevinden ons buiten de academische wereld, vooral omdat we iets ‘moois’ willen creëren. En dat zou erg moeilijk zijn zonder compromissen te sluiten, aangezien we ons in het midden van de academische wereld begeven.”

LAB[au] is een groep kunstenaars in Brussel, België. De groep werd in 1997 opgericht en wil de invloed onderzoeken van nieuwe technologieën op de vorm, de methodes en de motieven van kunst.

LAB[au] creëert voornamelijk interactieve kunstwerken, audiovisuele en scenografische voorstellingen waarvoor interfaces en software worden ontwikkeld. De leden (Manuel Abendroth, Jerome Decock en Els Vermang) hebben sinds 2003 de galerie MediaRuimte, die gericht is op moderne kunst die gebruikmaakt van het digitale. MediaRuimte bevindt zich in de Lakensestraat in Brussel. De werken die daar worden gecreëerd, zijn getuigen van de functie van LAB[au] als samenwerkend en transdisciplinair orgaan.

links

<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=0Y1Bmx3VuLY

