

디자인 문화 잡지
지콜론 65
www.gcolon.co.kr

Idea + I = Idea!

Idea Map
크리에이터 25인의 발상법

08 · 2012



9 772093 522004
ISSN 2093-5226

08
13,000 원

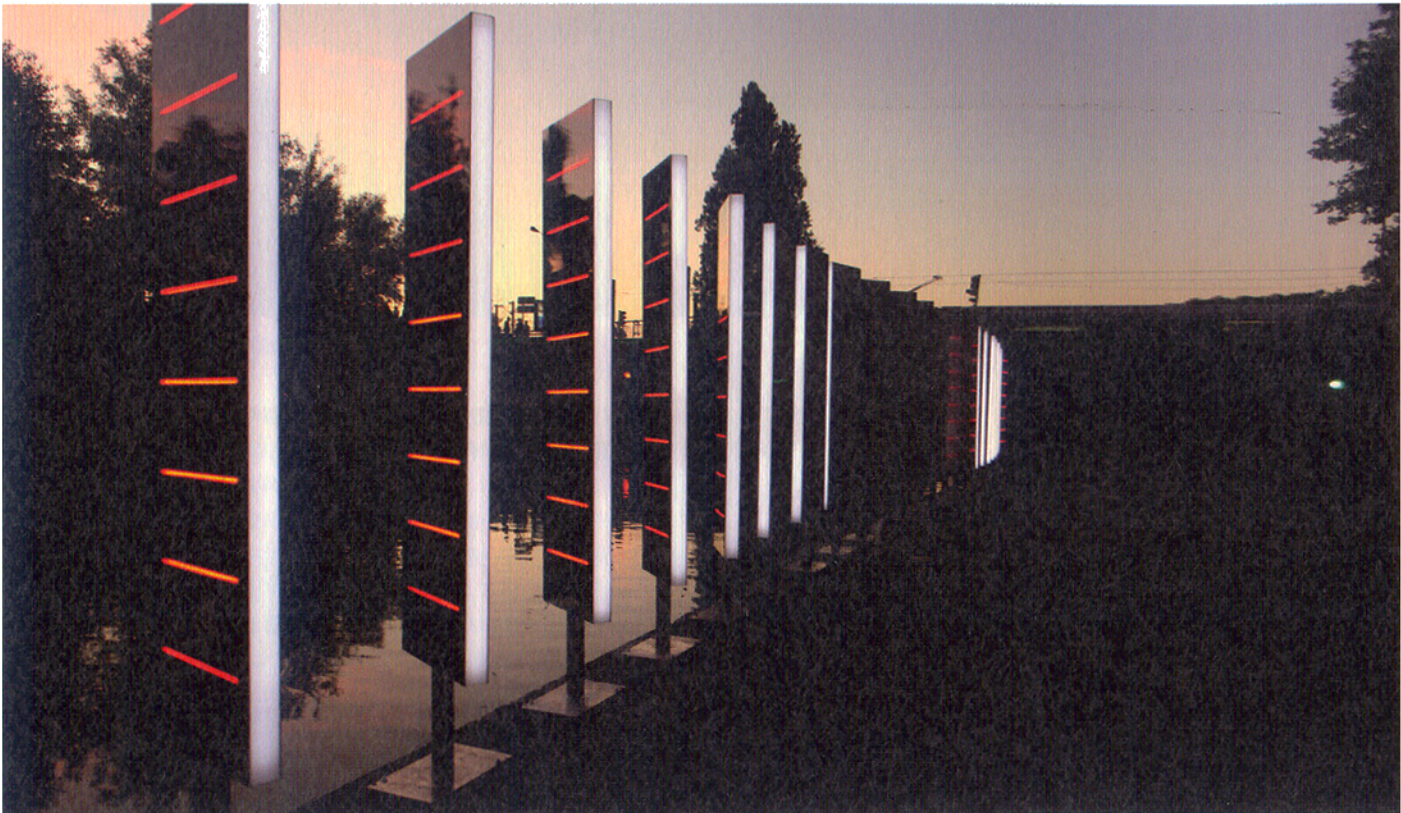
예술과 테크놀로지의 창의적 융합 Lab[au]

브뤼셀을 무대로 활동하는 예술가 그룹 LAb[au]를 만난다. 테크놀로지를 창의적으로, 그리고 의미 있게 쓰는 것에 관심을 두고 있는 이들은, 테크놀로지라는 매개를 통해

동시대성을 반영한 예술 세계를 끊임없이 탐구해나가고 있다.

에디터, 유인경.
자료협조, (주)카텔 크리에이티브(크리에이티브 프로젝트)

www.thecreatorsproject.com/ko-kr
www.facebook.com/thecreatorsproject
@creators_sk



1

한국 독자들을 위해 소개를 부탁한다 LAb[au]는 건축과 도시성을 연구하는 실험실이다. LAb[au]는 1997년 첫 발을 내디딘 이후 지금까지 벨기에 브뤼셀에 위치한 스튜디오를 기반으로 활동하고 있다. 우리 스튜디오의 이름 LAb[au]는 음운적 의미와 문자적 의미가 결합되어 만들어졌다. 프랑스어 'labo(실험실)'에 독일어 'bau(건축, 조직)'가 결합된 것이다. 실험실이란 우리가 지향하는 실험적, 이론적 방법론을 의미하며 건축은 우리가 연구하는 대상을 지칭한다. 또한 이 이름에는 우리가 예술적 접근법과 이해를 형성하는데 주요한 역할을 한 1920년대의 바우하우스(Bauhaus) 운동에 대한 지향 역시 포함되어 있다. 바우하우스는 산업혁명의 영향을 예술의 형태와 방법론을 빌어 실험하는 움직임이었다. 오늘날 우리가 연구하는 영향은 산업혁명 뒤에 이어진 정보 혁명이다. 이러한 지향을 바탕으로 우리는 건축과 빛, 그리고 동역학(kinetics)을 결합한 설치 미술과 조소, 미술품들을 만들어내고 있다. LAb[au]의 프로젝트들은 서로 다른 규칙에 기반한 프로세스와 시스템을 다룬다. 설정된 규칙들은 작품의 콘텐츠와 메시지를 정의하는 주요한 예술적 활동으로 변화한다. 이것이 시스템으로써의 예술, 즉 시스템 예술(system art)이다.

Please introduce yourselves for our Korean readers. LAb[au], laboratory for architecture and urbanism, is a studio based in Brussels, Belgium, which has been founded in 1997. The studio name - LAb[au] - merges a phonetic and a written meaning; that of the French pronunciation 'labo' and that of the German word 'bau'. This refers to its experimental and theoretical approach - the one of a lab - and the one of construction - bau - of projects. Further, our name inhabits a reference to the 1920's Bauhaus movement which plays an important role in our own artistic approach and understanding. The Bauhaus stands for a place examining the influence of the industrial revolution in the forms, methods and content of art. We nowadays face similar questions according to an information revolution. With this preoccupation in mind, we realize our installations, sculptures and artworks are all located in the crossing between architecture, light and kinetics. The projects of LAb[au] deal with processes and systems based on different rules. The setting of these rules becomes the major artistic act that defines the content and message of the artwork. It's the conception of art as a system; it's systems art.

새로운 의미 창출을 위해 테크놀로지를 창조적으로 사용하고자 노력하고 있는 것으로 알고 있다. LAB[au]의 근간을 이루는 철학에 관해 보다 자세히 설명해줄 수 있는가 LAB[au]의 멤버 세 명은 건축학적 배경을 가지고 있다. 우리는 우리의 예술적 아이디어를 작품으로 구현한다. 우리의 프로젝트는 강력한 건축적 사고를 담고 있다. 우리가 창조하는 모든 예술적 공간에는 우리가 공간을 바라보고 상상하는 방식이 반영된다. 우리는 이를 지각(perception)에서 인지(cognition)로의 이행 과정이라 설명한다. 이것이 우리 스튜디오가 다루는 중심적인 개념이다. 다시 말해, 테크놀로지적 관점에서 변화를 고민하고, 미적 결과물(예를 들면 '감각주의'와 같은)을 연출하는데 테크놀로지를 활용하는 것이다. 이러한 방식으로 우리는 매개체와 이것의 매개 변수, 코드, 지각 양식의 특수성을 다루며 그 특수성을 예술적 연구의 중심에 놓는 '구체 예술(art concrete)' 운동과 유사한 방식으로, 다시 말해 예술을 미디어로서 접근한다.

이러한 우리 작업의 전반적인 자세와는 별개로, 우리의 접근법은 고도로 개념적이고 방법론적인 사고, 즉 앞에서 소개한 '시스템 예술'에 근거한다. 우리 프로젝트는 정교하게 구성된 프로세스 및 시스템 환경에 의해, 그리고 프로젝트의 최종 단계에 의해 특징지어진다. 그 결과 프로젝트의 초기 규칙(환경)은 예술적 탐구에서 주요한 역할을 하게 된다. 이리하여 우리의 프로젝트들은 생성, 반응, 대화 등의 시스템들과 그 근간에 자리 잡은 '규칙들'을 통해 이해될 수 있는 것이다.

우리의 프로젝트를 이해하는 또 다른 방법은 '콘셉트'를 읽는 것이다. '콘셉트'는 우리의 프로젝트에서 현재적으로 보여지는, 그리고 보다 개인적인 관심을 반영하는 아이디어이다. 예를 들어 <binary waves>와 같은 프로젝트는 주변 전자기장의 측정을 통해 작업이 이뤄졌다. 포착된 데이터는 설치물의 동작 양식뿐 아니라 조명에도 영향을 미친다. 이 방식을 통해 반응 시스템은 주변 활동을 반영하고 현대 도시 공간에 존재하는 보이지 않는 층을 시각화하게 된다. 도시의 흐름(FLUX)과 동적 조명(LUX) 장치 사이의 이러한 관계는 우리가 'fLUX'라 명명한 개념에 기초한다. 중요한 점은 우리에게 있어 이 장치는 단순히 포착된 데이터를 시각화하는 역할이 아닌, 그 데이터를 통해 자신만의 동적 발광 공간을 구축하는 역할을 한다는 점이다.

We understand that you wish to use technology creatively in order to make new meanings. Can you explain the philosophy behind LAB[au]? The architectural background of the three members of LAB[au] is present in our artistic work. Our projects relay a strong architectural thinking. We qualify this relation as: from sense (perception) to sense (cognition). This notion is a central topic in the studio's discourse; mostly when looking from a technological perspective considering the changes, technologies operate on questions of representation as on aesthetic issues such as 'the sensual'. In this manner we approach art as a media comparable to the 'art concrete' movement, which deals with the specificities of a medium, its parameters, codes, perception modalities and places them right into the centre of the artistic investigation. Besides this general positioning of our work, our approach is grounded on a highly conceptual and methodological thinking, which can best be described as systems art. Our projects are characterised by the setting of processes and systems in the elaboration, realisation and in its final state of a project; consequently their inherent rules - the setting - become an important part of our artistic quest. Our projects thus can be understood by the systems such as generative, reactive, interactive ... and its 'rules' they are based upon.

Another reading of our projects is the one of 'concepts'. The 'concepts' are ideas which appear currently in our projects and they reflect a more personal interest. For example, a project like 'binary waves' is based on the measurement of the electromagnetic fields of its surroundings. The captured data drives the kinetic behaviour of the installation as much as it influences its illumination. In this manner, the reactive system mirrors the activity of its surroundings and reveals an existing invisible layer of our contemporary urban space. This relation between urban flows (FLUX) and a kinetic light (LUX) installation is based upon on a concept which we call 'fLUX'. For us it is important to mention that the installation is not a visualisation of the captured data, but uses this data like matter to construct its own kinetic-luminous space.



2

1,2,3.

binary waves

cybernetic urban installation

Saint Denis, Paris _gare RER D, France / 2008

In the context of Biennale Art Grandeur Nature 2008

photos by LAB[au]



3

또한, 우리의 작업은 테크놀로지의 발달에 기반한 것이 아니다. 오히려 이와는 반대로 테크놀로지가 우리에게 현대의 '대상'들을 개념화할 해결책을 제시해준 것이다. 예를 들어, 형상 기억 물질은 사건과 형태 사이의 관계에 대한 우리의 생각을 바꿔 주었다. 형태 형성(morphogenesis)이나 디지털 제작(digital fabrication)이 그러했듯 말이다. 주된 문제는 이것이다. 우리는 어떻게 이 테크놀로지들에, 그리고 이들이 제공하는 가능성에 보다 깊은 의미를 새겨넣을 수 있을까?

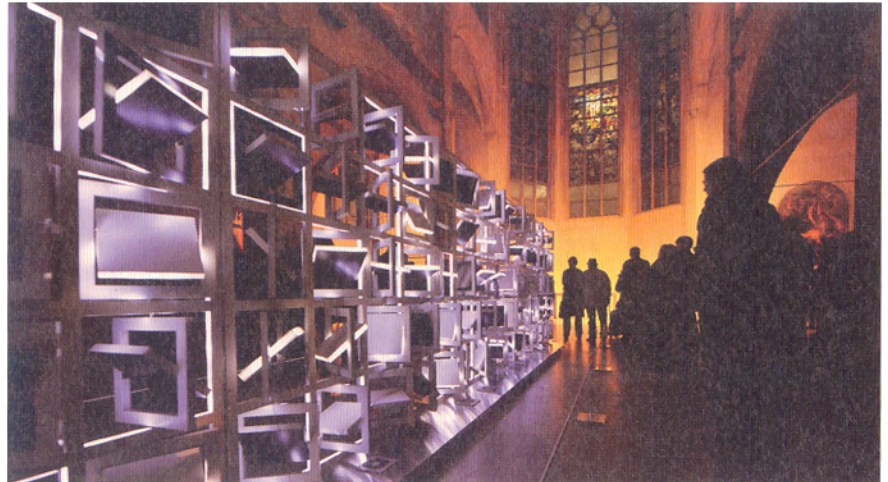
영감은 어디에서 얻나 주로 크게 두 곳에서 영감을 얻는다. 하나는 우리 작업의 방법론 자체이고 다른 하나는 20세기 아방가르드(avant-garde) 관련 자료이다. 우리의 방법론은 시스템과 콘셉트, 대상이라는 세계의 주요한 개념적 축으로 정의될 수 있다. 이들은 우리가 아이디어를 조직하는 기준을 형성할 뿐 아니라 우리에게 새로운 프로젝트를 생각해내도록 하는 역할을 하기도 한다. fLUX의 개념에 기초해 색을 사용하는 반응 프로젝트는 어떤 게 있을까? 이런 고민에서부터 새로운 프로젝트의 틀이 형성되는 것이다. 다음으로 제기되는 의문은 '서로 다른 기준 요소들을 어떤 방식으로 구성할 것인가?'라는 것이다. 이를 위한 첫 번째 단계는 프로젝트의 콘셉트와 구현 방식, 그리고 실제적 상태 안에서의 테크놀로지의 역할을 분석하는 것이다. 이러한 분석은 시스템적 측면에서 우리의 프로젝트를

Our work is not grounded in the development of technology, but in contrary shows that technology allows us to conceptualise these 'subjects' today. For example, smart materials transform our understanding of the relationship between matter and form just as algorithmic morphogenesis and digital fabrication does. The main question here is: how we can give these technologies and the possibilities they offer a deeper meaning?

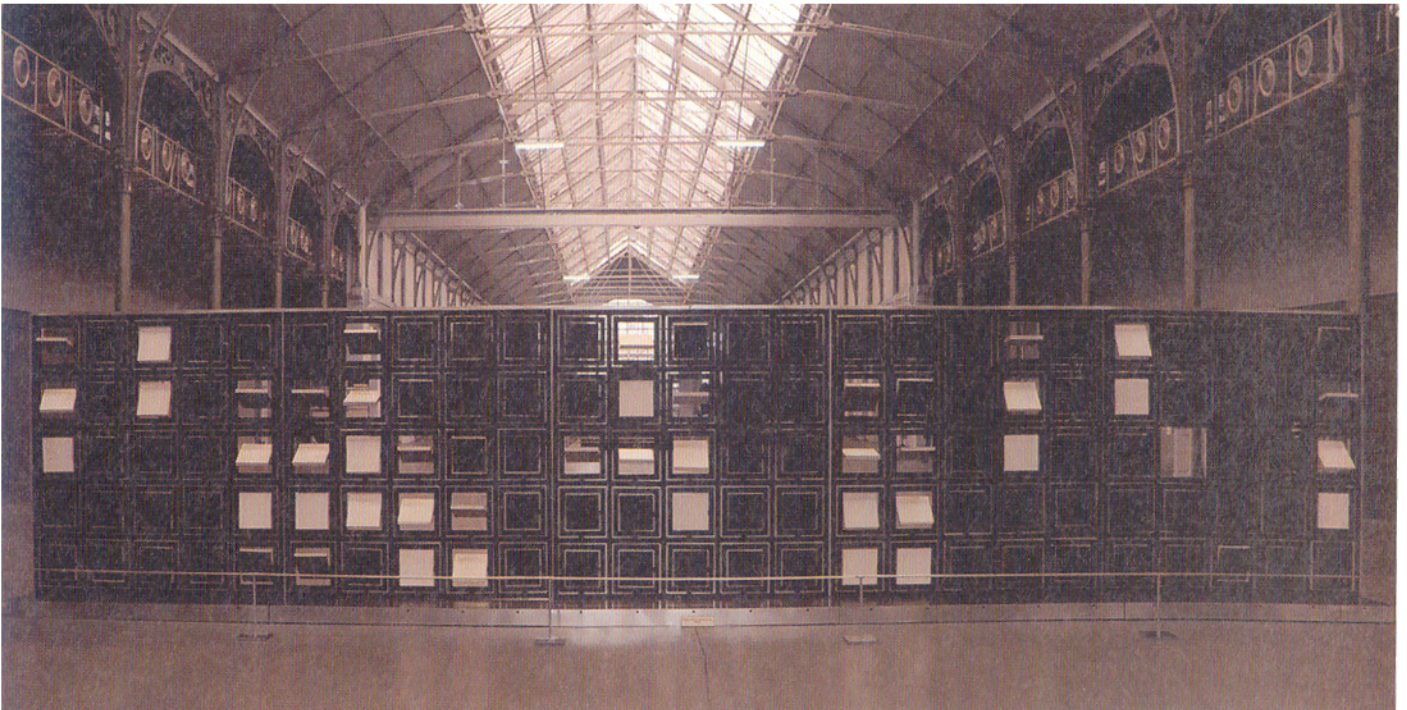
Where do you find your inspiration? There are two major sources of inspiration: the first one derives directly from our work methodology and the other is our reading of the 20's century avant-garde. Our methodology is defined by the crossing of three major conceptual axes: by systems, by concepts and by subjects. They not only form a grid which structures our ideas, but also allow us to conceive new projects. For example, what would be a reactive project which is based on the concept of fLUX and uses color? Voila. A frame of a new project is set. Now the question is: how do we constitute the different elements of the grid? The first step was to analyze the role of technology in the conception, production and actual state of the project. This analysis



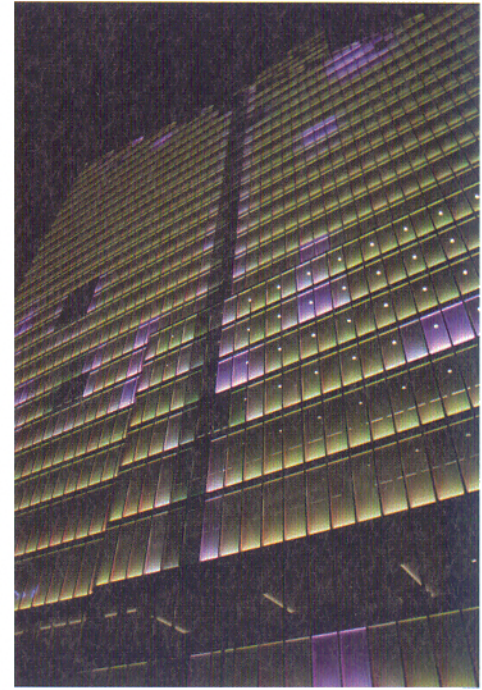
1



2



3



5

1,2.

framework 5x5X5

kinetic light installation

Kunst-Station Sankt-Peter, Köln, Germany / 2010

Exhibition: m0t1f

photos by Stephan Bredgen

3.

framework 5x5X5

kinetic light installation

centquatre, Paris France / 2010

In the context of Nemo festival

photo by LAB[au]

4,5.

Touch

Interactive urban installation

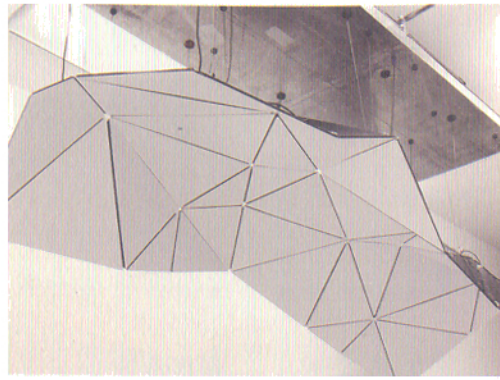
Illumination project for the Inauguration of Dexia-Tower,

Place Rogier Brussels, Belgium / 2007

photos by LAB[au]

평가하는 단계로 이어진다. 결과적으로 디지털이나 복수/혼합 미디어, 테크놀로지 등에 관하여 생각하지 않게 되는 것이다. 대신 우리는 프로세스와 시스템에 관하여 생각한다. 이는 우리가 테크놀로지가 아닌 프로젝트에 관한 개념적 해석을 진행할 수 있도록 해준다. 실용적인 관점에서 우리는 개발과 실현 과정 모두를 자체적으로 처리한다. 이를 통해 테크놀로지를 보다 잘 이해할 수 있기 때문이다. 핵심은 테크놀로지 그 자체가 아니다. 우리가 진정으로 원하는 것은 테크놀로지를 보다 창조적인 방식으로 관리하는 것이다. 예를 들어 fLUX의 개념은 혼잡이라는 문제에 관한 우리의 건축적, 도시적 해답에서 출발했다. 도시는 언제나 흐름이라는 관념과 밀접한 연관을 지니며 생성되고 발전해왔다. 물과 같은 자연의 흐름뿐 아니라 경제나 문화, 혹은 인프라스트럭처 등 우리가 살아가는 환경의 모든 곳에는 '흐름'이 존재하지 않는가? 이러한 흐름은 현대로 들어서며 정보/커뮤니케이션이라는 형태로 우리의 도시를 변화시키고 있다. 기차와 자동차가 중세의 도시 구조를 바꿔놓았듯 말이다. 흐름과 도시라는 개념은 <binary waves> 프로젝트의 원천이 되었고 나아가 fLUX의 콘셉트로까지 이어졌다. 이는 우리가 지속적으로 작업을 진행중인 10개의 대주제 중 하나이다.

resulted in our evaluation of our projects by systems, consequently we don't think in terms of digital, multi or mixed media/technology; we think in terms of processes and systems. This allows us to conceptualize rather the project than the technology. From a practical point of view, we develop and realize everything in-house, since we want to better understand technology not because it's technology - but because we want to master it in a creative and controlled manner. For example the concept of fLUX is the result of our architectural and urban projects dealing with questions of congestion. Cities always have been built in close relation with the notion of flows, whether it is natural flows of water, economic, cultural or infrastructural ones, they all shape our living environment. Nowadays information and communication flows transform our cities in the same way that trains and cars transformed the mediaeval city maze. This general reflection about flows and the city motivated the project 'binary waves' and led to the concept fLUX, which now is one of our 10 concepts we recurrently are working on.

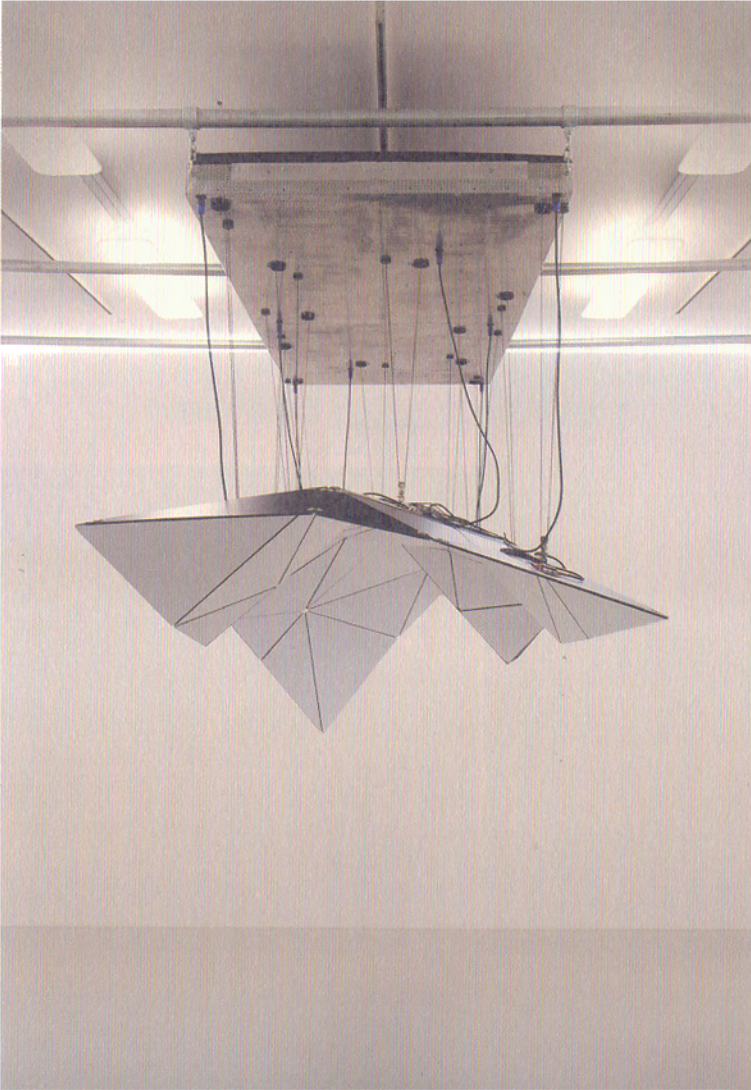


1

1,2.

Tessel

kinetic sound installation By David Letellier and LAB[au]
TAG gallery, Den Haag, The Netherlands
exhibition Diffraction / 2011
photos by Eelco Borremans



2

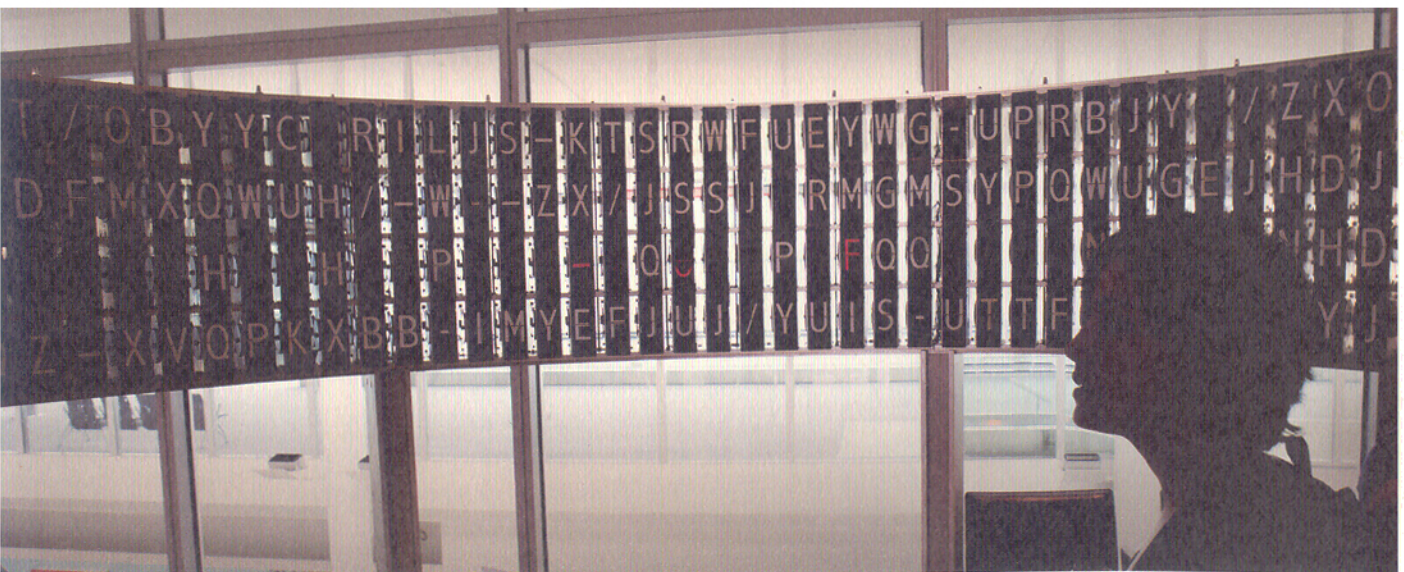
3,4.

Signal to Noise

Pearson Airport, Toronto Canada / 2012
In the context of Luminato festival
photos by Luminato



3



4

테크놀로지로 관객들에게 감동을 전해주기 위해 가장 필요한 요소, 필요한 사항은 무엇일까 예술의 힘은 우리에게 인식의 틀을 제공해준다는 데 있다. 이는 말로, 혹은 어떤 언설 등을 통해 이해될 수는 없는 것이다. 이는 우리를 보다 깊은, '감각적인' 수준으로 이끌어준다. 감각적인 수준이란 의미론적 영역에서뿐 아니라 지각의 영역에서까지 우리를 자극하는 단계를 의미한다. 이를 위해 예술은 시대를 반영하고 대변할 수 있어야 한다. 시대성이란 예술이 활용할 수 있는 수단이나 도구로써가 아닌, 그들에게 가능성을 넘어서서 보다 심도 있는 의미를 제공해주는 역할로써 존재한다. 난 예술이 의미론적, 미적 수준에 놓여야 한다고 생각한다. 예술이 지닌 이러한 초월성은 테크놀로지가 매우지 못하는 우리와 세계 사이의 간극을 채워주는 역할을 하는 것이다.

테크놀로지와 예술의 발전에 대한 LAB[au]의 생각을 듣고 싶다

어느 시대이나 예술은 동시대의 테크놀로지적 발달과 깊은 연관을 맺어왔다. 철학적, 미적, 사회적, 정치적, 과학적... 그 어떤 수준으로든지 말이다. 새로운 규약(의미론)이나 체계(실천론)를 정의하는 특정 용어들 역시 테크놀로지의 발전으로 말미암아 생겨나는 경우가 있다. 예를 들어 '디자인'이란 용어는 산업혁명기를 거치며 생겨난 것이다. 바우하우스, 그중에서도 엘 리시츠키(EI Lissitzky)에 의해 생겨난 '디자인'이라는 개념은 테크놀로지 및 사회 변화와 관련한 예술적 고민을 그 자체로 새로운 예술적 개념으로 승화하고자 하는 목적을 가지고 있었다.

"...미디어는 당신 자신의 확장된 형태이며, 미디어의 의미란 당신이 이를 사용하는 경험이다. 의미는 '내용'이 아닌 하나의 능동적인 관계이다."

1971 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)

'의미'는 어떤 대상이 우리에게 어떤 중요성을 지니는지를 설명할 뿐 아니라 이것에 대한 우리의 의도 역시 나타낸다. 바우하우스의 경우 진행 중인 사회 문화적 과정과 관련한 새로운 개념과 체계를 정의함으로써 자신들이 추구하는 목적을 보다 폭넓게 이해하려 했다. 예술과 테크놀로지의 관계에 대한 우리의 시각 역시 이러한 측면에서 이해할 수 있을 것이다. 예술가는 이면의 의미를 보여줄 수 있어야 한다. 바우하우스를 예로 들면, 그들은 미적, 예술적 수준을 넘어서 전반적인 영역에서 20세기가 형성되는데 영향을 미쳤다.

마지막으로, 한국에서 테크놀로지를 통한 창조적인 작업을 하는 예술가들에게 조언을 부탁한다 예술가는 예술을 생각해야 한다고 생각한다. 새로운 테크놀로지를 창조하는 것은 과학자나 개발자의 몫이다. 또한 그들은 실험용 인형도 아니다. 예술가는 시대를 반영해야 한다. 그리고 우리 시대의 특징은 테크놀로지이다. 즉, 현대 예술가들의 역할이란 테크놀로지를 창조적이고 의미 있는 방식으로 개념화하고 활용하여 우리 시대의 자화상을 창조해내는 것이다.

What is the most necessary element or issue for making technology move your audience? The power of art is that it establishes its own modality of perception; it can't be described by words or be understood through discourse alone. It has to move us on a deeper, 'sens-ual' level; to stimulate us as much on a perceptive as on a meaningful level. To be able doing so art must mirror and express its time not only because it uses the means and tools available, but because art gives them a deeper meaning and signification beyond their function. I think art mainly acts on this semantic and esthetic level, this meta-level fills the gap that technology very often places between us and the world.

What are your thoughts on the development of technology and art?

Art always has been closely related to the technological developments of its time, whether it is on a philosophical, aesthetic, social, political, scientific... level. Triggered by technological advances, new codes (semantics) and methods (practice) appear to be revealed by the term that is used to qualify them. For example, the word 'design' surfaced during the industrial revolution. The emergence of the concept of 'design' around the Bauhaus, and in particular El Lissitzky, had the intended purpose of qualifying artistic concerns in relation to the technological and social changes in order to reintroduce them in the concept of art itself.

"...the meaning of all media is the experience of using these extensions of yourself. Meaning is not 'content' but an active relationship" 1971 Marshall McLuhan

'Meaning' not only indicates the significance of something to us, but also our intention toward it. In the case of the Bauhaus, this widens the understanding of the aims pursued in the definition of new concepts and methods in relation to the ongoing social and cultural processes. From this point of view you can understand our view on the relation between art and technology. It is the artist who can give a deeper meaning, or in other words and related to the example of the Bauhaus, its members shaped the 20th century's and this not only on an esthetic and artistic level.

And lastly, for those that are creating art through the use of technology here in Korea, any suggestions?

From our point of view artists should think about art, they are not scientists and developers who create new technologies and also they are not test dummies. Art should reflect its time and our time is evidently grounded on technology so one might have to think, conceptualize and use technology in a creative and meaningful manner, in order to create signs of its time.



LAB[au] LAB[au]은 테크놀로지로 예술 작품을 만드는 아티스트, Jérôme Decock, Manuel Abendroth, Els Vermang이 이끄는 예술 그룹이다. 테크놀로지를 창의적으로, 그리고 의미 있게 쓰는 것에 관심이 깊은 이들은 컨셉추얼 아트에서부터 건축의 배열, 형태, 나아가 테크놀로지의 의미까지 다양한 주제에 대해 협업을 통한 탐구와 실험을 지속하고 있다.

lab-au.com

* <지름론>은 (주)카텔 크리에이티브와의 파트너십으로 The Creators Project 기사를 독점으로 진행, 제공하고 있습니다.