

MetaDeSIGN

[jeudi 10 février 2011 - 11:00]

ARTS APPLIQUÉS



LAB[AU] METADESIGN
Collectif

Éditeur : LES PRESSES
DU RÉEL

264 pages / 36 € sur 

Résumé : LAb[au] ou le MetaDeSIGN, processus d'inFORMATION s'exprimant en pix(zy)el et autres m0t1f...

Noé BRAND 



Rayonnant sur la couverture de la première monographie du groupe LAb[au], l'hybride d'un planisphère à projection Lambert et d'un tableau Excel donne l'impression d'être aussi clair qu'obscur, aussi ouvert que fermé et c'est bien là tout l'art des systèmes de LAb[au].

"LAb[au]"

Manuel Abendroth, Jerome Decock, Alexandre Plennevaux et Els Vermang sont depuis 1997 les quatre membres du groupe bruxellois LAb[au] : laboratoire pour l'architecture et l'urbanisme. Ce nom est synthétique de leur approche artistique. Il possède un double sens, celui de l'abréviation "labo" représentant leur approche expérimentale et celui du mot allemand "bau" (sonorisant une filiation voulue avec le Bauhaus) signifiant la construction ou la réalisation concrète de projets.

LAB[au] est surtout connu pour ses faits d'armes sur le mur rideau, devenu écran taille XXL, de la Tour Dexia à Bruxelles. Avec "chrono.tower" la tour devenait une horloge lumineuse au langage de

couleurs abstrait. Avec "weather.tower", elle commençait à interagir avec son environnement : la tour se faisait thermomètre et baromètre lumineux devenant ainsi un point de repère fonctionnel partagé par les citoyens. Avec "Touch" la tour interagissait avec la ville dans un dialogue de couleurs, en se modifiant du bout des doigts via un écran tactile abrité dans une micro architecture.

En tournant les pages de l'ouvrage paru aux Presses du Réel, on est confronté à ce type de dispositifs artistiques paradigmatiques qu'on a bien du mal à catégoriser (art ? architecture ? design ?) et qui sans les descriptifs resteraient obscurs. Mais on est irrésistiblement attiré par la magie technologique des lumières et des graphismes.

Au sein du livre, de courts textes, de LAb[au], d'Annette Doms (historienne de l'art) et de Marius Watz (artiste) nous permettent de comprendre les tenants et les aboutissants du travail de LAb[au] et sa place dans l'histoire de l'art (art minimal, art conceptuel, op' art, art cinétique, ...).

Malgré leurs apparentes disparités, les projets de LAb[au] se fondent sur une pensée de l'espace qui tente une fusion entre des concepts architecturaux (les membres de LAb[au] ayant des antécédents dans l'architecture) et les structures du code informatique. Les projets de LAb[au] rendent lisible et manipulent l'information, opérant comme un médium pour manifester celle-ci à un niveau visuel.

L'ouvrage reflète parfaitement cette démarche. Grâce à un code couleur, des graphismes gradués et des "mappemondes Excel" qui rythment l'ouvrage, leur approche transversale et pluridisciplinaire entre design, architecture, art, programmation, communication visuelle est organisée et cartographiée.

Dans une rencontre de l'architecture, de la lumière et des nouvelles technologies, LAb[au] se préoccupe donc de la notion d'espace et de la façon dont il peut être planifié, expérimenté et conceptualisé à l'âge de l'information.

"MetaDeSIGN"

Les projets de LAb[au] sont principalement des œuvres interactives, des performances audiovisuelles ou des scénographies qui se fondent sur leurs propres programmes informatiques.

Les processus logiciels sont des parties intégrantes de leur travail, qui leur permettent de formuler un projet artistique travaillant les qualités matérielles de la computation (calcul par ordinateur).

Suivant les principes de la cybernétique, les projets de LAb[au] élaborent des processus et des systèmes

basés sur des règles (on pensera aux instructions des "Wall Paintings" de Sol Lewitt ou aux "Musikalisches Würfelspiel" de Mozart) : c'est ce que l'on nomme un système génératif. La mise en place de ces règles devient un véritable acte artistique, définissant le processus de création, le contenu et le message de l'œuvre. Un système clos est alors créé et permet ainsi des élaborations formelles dont les processus paramétriques sont exécutés indépendamment de la présence de l'auteur. La notion de système génératif est plus que jamais d'actualité en art et en arts appliqués (on pensera à "l'architecture non standard" de Zaha Hadid, à François Brument et ses programmes "Chair#..." et "Vases#..." ou encore au récent ouvrage de graphisme "design génératif" édité dernièrement chez Pyramid).

"Meta" en informatique désigne un niveau fonctionnel de données décrivant d'autres données nécessaires pour (re)construire l'information. Comme les données numériques subissent une réduction en signaux binaires fait de 0 et de 1, l'information a donc besoin d'information pour être traitée.

Le "MetaDeSIGN", c'est donc l'art de concevoir des systèmes basés sur des codes afin de transcrire de l'information et ses processus sous forme d'artefacts textuels, graphiques, sonores ou encore spatiaux. C'est ce que les membres de LAb[au] nomment le processus d'"inFORMation".

Le "MetaDeSIGN" n'est pas un nouveau design, il "propose une approche constructive du design : une amélioration du processus créatif au point de rencontre de l'art et de la science".

Au-delà d'être considéré comme un simple outil, ce design dit génératif "considère les artefacts comme étant le résultat d'un processus, comme étant un système en eux-mêmes, cohérent avec les paramètres culturels et technologiques, comme étant les signes d'une société technologique."

"pix(zy)el"

Ce que met à jour l'ouvrage et qui est remarquable, ce sont les explorations qui amènent LAb[au] à s'affranchir de l'écran. Pour eux, l'avenir de l'art numérique n'est pas dans les pixels de l'écran, le "pix(zy)el" doit s'étendre sur les 3 dimensions x,y,z.

Si certains travaux de LAb[au] apparaissent sur écran (comme "PixFlow# 1 et 2"), ils ont déjà acquis une épaisseur, celle du hardware, visible, qui permet l'animation de l'écran. Démystifiée, cette technologie devient partie intégrante de ce système génératif, vu comme un tout indivisible de hardware et de software constituant un totem des temps modernes.

Les systèmes performatifs (comme "Man in e.Space") vont encore au-delà puisque l'écran va se déployer dans l'espace et faire espace grâce à la projection et l'interaction. La performance se déroule dans cet écran devenu espace audio-visuel.

Cette volonté de se détacher complètement de l'écran (entendu comme moniteur) peut trouver son état le plus complexe dans un projet comme "Framework f5x5x5", une installation où les principes génératifs se manifestent matériellement dans une structure lumino-cinétique interactive sans précédent.

Dans les projets de LAb[au], à travers leurs systèmes numériques complexes, le destinataire ou l'environnement urbain prennent un rôle d'un ordre supérieur dans la réception de l'œuvre. Même si LAb[au] développe un art "autiste" complexe qui repose sur des connaissances techniques et scientifiques de pointe, il n'en oublie pas pour autant d'être communicatif, généreux, humaniste à l'égard du regardeur grâce à une interactivité qui transcende l'interactivité commerciale limitée, développée par les géants de l'informatique, pour faire du public un véritable "cré-actif".

Ce dépassement de l'écran comme unique surface de médiation, est certainement l'un des développements récents les plus passionnants dans les arts numériques.

"inFORMation"

Si ce beau livre très graphique se consulte avec plaisir et qu'on en admire la sobriété parfaite, on peut se trouver très vite frustré.

En effet, les excellents graphismes, photographies et captures d'écran des diverses installations et performances ainsi que leurs descriptions textuelles sont incapables de transcrire l'animation, l'espace et l'interaction qui sont essentielles à l'appréciation des travaux. Le livre aurait dû s'augmenter d'un DVD, d'un CD-ROM ou d'un site internet, permettant de voir les œuvres en action, offrant ainsi un carcan moins rigide que le livre imprimé. De plus, le principe de ce livre aurait pu aller plus loin dans l'idée d'un livre-système (comme dans leur "Liquid Space Catalogue") en architecturant davantage celui-ci, pour en faire un véritable objet d'architecture de l'information.

Nous concluons avec Eléonore Schöffner (veuve de l'artiste Nicolas Schöffner, père spirituel de LAb[au]) : "Pour ma part, profondément "schöfférienne", je fais confiance à l'Art, au Futur et à LAb[au]".

rédacteur : Noë BRAND , Critique à nonfiction.fr

Illustration : Marc Wathieu

Titre du livre : **LAB[au] MetaDesign**

Auteur : Collectif

Éditeur : Les presses du réel

Date de publication : 10/08/10

N° ISBN : 2840664046