

Jürg Lehni, le gentil vandale de la technologie

Ce designer de robots est aussi l'inventeur de Scriptographer, outil communautaire de transformation d'images. Rencontre avec un artiste qui s'interroge sur la création en réseau.

TEXTE | Sylvain Menétrey

Célèbre pour ses machines à dessiner qu'il a présentées dans des musées aux quatre coins du monde, Jürg Lehni est aussi un homme de réseaux. Plusieurs de ses projets défendent l'informatique opensource et la création en communauté. Depuis deux ans, il codirige avec le graphiste hollandais Jonathan Puckey un projet de recherche à l'École cantonale d'art de Lausanne (ECAL) autour de Scriptographer, un outil qu'il a inventé en 2001. Ce petit programme à télécharger est un plug-in qui se greffe dans le menu du logiciel de dessin vectoriel Adobe Illustrator. Il permet d'augmenter les possibilités du logiciel américain par la création de scripts en langage JavaScript. L'utilisateur peut expérimenter de nouvelles méthodes de dessins et de transformation d'images avec des outils de sa propre invention, générés par une série de codes.

Depuis son lancement, Scriptographer fonctionne aussi comme une communauté active sur internet, au sein de laquelle les membres communiquent leurs scripts, s'échangent des conseils ou signalent des bugs. Cette mise en réseau des expériences vient perfectionner le programme et l'enrichit de nouvelles fonctionnalités. Rencontre avec un designer qui détourne la technologie pour la démocratiser.

Comment vous définissez-vous?

Vous sentez-vous davantage un graphiste, un ingénieur ou un artiste?

Je n'essaie plus de définir ce que je suis. Je n'arrive pas à trouver un mot qui corresponde à mon activité, même si celle-ci me semble très claire. Je n'aime pas dire que je suis un artiste. Le terme de designer me convient, il est plus généraliste que celui de graphiste (graphic designer en anglais). J'avais écrit une phrase un jour qui disait: «I work collaboratively across disciplines dealing with the nuances between tools, technologies and the human condition» (je travaille de manière collaborative entre des disciplines qui traitent des nuances entre les outils, la technologie et la condition humaine). Je m'intéresse au rôle des technologies, à leurs promesses, à leurs défaillances. J'aime ce moment poétique où elles échouent. En ce sens je suis un artiste, même si lorsque mon travail est exposé dans des musées, certains arguent que je n'en suis pas un, parce que je propose des plateformes, mais pas de contenu.

C'est la raison pour laquelle vous travaillez régulièrement en collaboration?

J'ai besoin d'un dialogue pour produire du contenu et je suis assez doué pour trouver les bonnes personnes avec qui m'associer. Je travaille ainsi depuis longtemps avec Alex Rich,

un graphiste anglais minimaliste conceptuel passionné de technologie et de processus bizarres. Nous menons depuis plusieurs années une discussion autour de technologies obsolètes qui à une époque résolvaient des problèmes de communication ou d'affichage d'information. Nous tentons d'établir une histoire alternative du design graphique, qui ne s'attache pas au style mais aux moyens de production. Cette discussion a donné lieu à une exposition intitulée *A Recent History of Writing and Drawing* au ICA de Londres en 2008 qui était une sorte de bibliothèque d'idées qui nous inspirent. Nous donnons aussi ensemble des conférences à implication économique et sociale où nous évoquons comment les grandes entreprises contrôlent les consommateurs par la technologie.

Ce genre de réflexion n'est-elle pas aussi au centre de votre plateforme opensource Scriptographer?

Quand je me suis inscrit à l'ECAL après des études d'ingénieur à l'EPFZ et de nouveaux médias à Bâle, tout le monde utilisait le dessin vectoriel. C'était très à la mode d'en ajouter sur des photos, par exemple. Le logiciel Illustrator d'Adobe avait une influence énorme sur l'esthétique, mais personne n'avait de réflexion sur cet outil. J'ai voulu remettre en question cette manière de travailler. Je n'aimais pas l'idée qu'une entreprise détienne un monopole et définisse tous les standards. Au début de l'informatique, quand ces programmes complexes n'existaient pas, la seule manière de créer quelque chose, c'était de le programmer. Sur Commodore 64, rien que pour charger un jeu, il fallait entrer un code! Le développement de logiciels nous a abstrait de ce qui se passe dans les circuits. Avec Scriptographer, j'ai voulu redonner la possibilité aux gens de définir leurs standards. Le but éducatif était d'utiliser un langage et une syntaxe de programmation simples pour que les étudiants puissent apprendre à l'utiliser. C'est pour cette raison que j'ai choisi JavaScript qui, par chance, est depuis lors devenu un des langages les plus populaires.

L'idée de créer une communauté autour de cet outil était-elle à la base du projet?

Oui, mais cela a pris beaucoup de temps à démarrer. J'ai d'abord passé des semaines à écrire

des didacticiels pour que les gens puissent s'en servir. J'ai lancé un forum qu'il fallait animer. Il fallait aussi répondre aux demandes, sélectionner et motiver les gens prometteurs. Après bientôt dix ans, la plateforme fonctionne enfin sans que j'intervienne.



La version complète de la revue
est en vente sur le site
www.revuehemispheres.com

Avant Scriptographer, vous aviez développé un autre système participatif baptisé Vectorama.org. De quoi s'agissait-il?

En 1999, quand j'étais encore étudiant à l'EPFZ, nous avions développé avec mon frère Urs Lehni et Rafael Koch, tous deux graphistes, des applications avant l'heure, à partir du logiciel Director, un ancêtre de Flash. Lego Font Creator était un spécimen interactif pour une typographie en briques de Lego. On pouvait déconstruire les lettres et jouer avec une bibliothèque de briques. J'ai fait ensuite une autre version avec le graphiste Cornel Windlin à partir du Rubik's Cube. Ces travaux nous ont conduits à la plateforme Vectorama.org dont le but était de démystifier la technologie en créant un illustrateur pour le peuple. Nous mettions en ligne une bibliothèque de nos travaux réalisés avec ces applications. Les gens pouvaient jouer avec, les reprendre et les transformer. Cela donnait lieu à des batailles. Certains détruisaient les travaux des autres. Aujourd'hui presque plus

personne ne possède le plug-in Director, mais le site fonctionne toujours.

Qu'est-ce qui vous intéresse dans cet aspect participatif de la création?

Sur un plan heuristique, l'idée de Vectorama.org consistait à observer ce que les gens font quand ils sont libres avec la technologie. Mais malgré l'infinitude des possibilités, les projets étaient rarement étonnants. Ma dernière création *Empty Words* développée avec Alex Rich joue en partie la carte participative, mais de manière plus contrôlée. J'ai modifié légèrement une machine industrielle à tracer des traits de coupe sur des autocollants pour qu'elle transperce des feuilles. Reliée à un programme informatique et à une Apple TV gentiment vandalisée, elle permet d'écrire des mots en séries de petits trous sur des affiches. Lors de la présentation de l'installation à la Kunst Halle de Saint-Gall (*Things to Say*, 2009) et au ICA de Londres, nous avons placé délibérément les utilisateurs face à l'angoisse de la feuille blanche, accentuée par la pression d'affiches collées au mur. Comme dans un karaoké, les gens devaient sentir qu'ils ne sont pas seuls. C'était une réaction ironique face aux systèmes entièrement ouverts. ▶

Jürg Lehni en dates

- 1978
Naissance à Lucerne.
- 1998-1999
Etudes d'ingénieur à l'EPFZ.
- 1999-2001
Etudes de nouveaux médias à HyperWerk, Bâle.
- 2001-2004
Etudes de communication visuelle à l'ECAL.
- 2001
Développement du logiciel Scriptographer.
- 2002
Mise en ligne de la plateforme Scriptographer.org
- 2002
Création avec l'ingénieur Uli Franke d'*Hektor*, une machine à sprayer. Rencontre avec Alex Rich.
- 2006
Résidence au Sony's Set Laboratory, Tokyo.
- 2008
Création de *Viktor*, machine à dessiner sur des grands formats.
- 2008
Exposition à l'Institute of Contemporary Arts, Londres.
- 2009
Exposition *Empty Words*, Swiss Institute, New York.
- 2010
Publication avec Alex Rich de *Things to Say (Viktor)*, (Nieves).

Explorations scriptographiques

Le portfolio de Scriptographer, présenté dans ce numéro d'Hémisphères, est le résultat de travaux d'étudiants de l'ECAL. Ils ont été effectués durant une série de workshops animés par Jürg Lehni et Jonathan Puckey, assistés de Florian Pittet, entre 2008 et 2011. Leur esthétique est surprenante, car elle mélange la qualité du dessin manuel et l'automatisme du digital.

La ve

WWW



ersion complète de la revue
est en vente sur le site
www.revuehemispheres.com

**Afternow
de Philippe
Decrauzat, en
collaboration
avec Jürg Lehni,
2005**

Scriptographer
a été utilisé ici
pour produire une
série limitée de
posters, inspirés
par le groupe
allemand Faust.



La version complète de la revue
est en vente sur le site
www.revuehemispheres.com

***Esquivre
Portrait
de Jonathan
Puckey, 2009***

Ce portrait d'un
écuyer russe
a été réalisé
par Jonathan
Puckey avec son
outil Delaunay
Raster Script.



***Briefpapier_
new_2_cs
de Jonathan
Puckey et Peter
Ström, 2007***

Il s'agit de l'identité
de l'organisation
créative *The
Beach*, dessinée
au moyen de
l'outil Tile Script.

**Faisceau de
Raphaël Verona,
Gaël Faure et
Vinzenz Wolf,
2008**

Ce travail a été
réalisé grâce
à un outil qui
facilite le dessin
de rectangles
et de triangles
connectés.



La version complète de la revue
est en vente sur le site
www.revuehemispheres.com



La version complète de la revue
est en vente sur le site
www.revuehemispheres.com

Plantus.
Scriptum de
Joachim Felix
Correia, Robert
Hubert et Gaël
Kilchherr, 2008

Le développement
d'une famille de
plantes à partir
de différents
scénarios de
dessin a facilité
la croissance de
paysages entiers
et même de
montagnes.

**Skycraper-
grapher de
Sandro Schieck
et Matthias
Werner, 2010**

Une paire d'outils a été créée pour la construction d'éléments aux angles et aux dimensions variées. Son potentiel expressif a permis le développement efficace de paysages urbains entiers, qui semblent vivre en mouvement.



La version complète de la revue
est en vente sur le site
www.revuehemispheres.com

**Scriptosaurus
de Myriam
Combiar, Dimitri
Dimoulitsas et
Diego Thonney,
2010**

Un ensemble d'outils a initialement été développé pour dessiner des structures architecturales et des escaliers en trois dimensions. Ils ont ensuite trouvé une application surprenante dans la création de ce dinosaure.

