

iMAL, Centre de Cultures Digitales et de Technologie, présente à Bruxelles l'exposition MATERIAL WANT, de l'artiste/chercheur Matthew Plummer-Fernandez et des pionniers du net art JODI.



15 Septembre - 23 Octobre 2016

MATERIAL WANT est la première collaboration de l'artiste/chercheur Matthew Plummer-Fernandez et des pionniers du net art JODI. Conjuguant leurs pratiques respectives, ils explorent les hybridations que génèrent les algorithmes, les erreurs, les objets trouvés d'Internet et la fabrication numérique. Le résultat de cette recherche commune? Une série de sculptures imprimées en 3D, objets à la fois étranges et familiers, entre assemblages incongrus et réalité distordue.

MATERIAL WANT s'inscrit dans la continuité de pratiques artistiques telles que le ready-made et l'assemblage, apparus début du siècle passé avec Marcel Duchamp, Dada et le Surréalisme. Mais au XXI^e siècle, un objet peut exister de façon immatérielle sous forme de fichier 3D : créé par scanning ou inventé, puis copié, échangé, modifié avant d'être éventuellement matérialisé. Ce sont de tels objets trouvés sur Internet que Matthew Plummer-Fernandez et JODI ont choisis comme matière première de leurs sculptures. Sur diverses plateformes en ligne rassemblant les créations 3D de millions d'internautes, des agents logiciels automatiques (bots) créés par les artistes ont collecté une série d'objets. Cette collection constitue une sorte d'instantané de cette production populaire entropique mélangeant créations originales, copies et variations d'objets quotidiens ou d'icônes de la culture de masse.

D'autres bots remixent ensuite ces objets trouvés en une infinité d'assemblages, de "mash-ups" aussi incongrus que *la rencontre fortuite sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie* (Lautréamont, Chants de Malrodor, 1869). Au terme de ce processus génératif, les artistes sélectionnent soigneusement quelques-uns de ces objets et les affinent pour permettre leur passage du numérique vers le monde réel, leur matérialisation, par impression 3D.

En parallèle à ces sculptures imprimées en 3D, l'exposition propose sous forme d'installation vidéo le site web MATERIAL WANT, sorte de boutique en ligne présentant la production spontanée d'objets virtuels par ces processus génératifs ; un flux continu de nouvelles hybridations fantastiques assemblées par les machines à partir de créations publiées en ligne, par nous, humains.

Le site est également une interrogation sur ce monde construit par les industries numériques où les algorithmes nous inondent de contenus créés automatiquement et à notre image, pour mieux nous capturer. Il ne manque qu'un bouton pour qu'ils se matérialisent. Les artistes du début du XXe siècle réagissaient à la production industrielle de masse des objets de la vie courante, les artistes d'aujourd'hui pointent à leur manière la production automatisée des contenus culturels qu'ils soient immatériels ou physiques.

Les créations de MATERIAL WANT sont cependant loin d'être lisses et formatées ; créés par des artistes lâchant leurs bots dans le monde numérique, objets transitoires singuliers, ils ont encore la puissance d'oeuvres.

À PROPOS DES ARTISTES

Matthew Plummer-Fernandez (UK/CO) est un chercheur et artiste numérique qui explore le rapport entre esthétique numérique et production artistique. Né à Londres élevé en Colombie, Matthew Plummer-Fernandez a obtenu en 2009 un master en Design Products au Royal College of Art, après des études en Graphisme à l'UCCA et en Ingénierie Mécanique Assistée par Ordinateur au Kings College London. Son parcours académique a façonné sa pratique artistique, lui donnant à la fois accès à une large palette d'outils de création, et à un contexte socio-technique à explorer.

Matthew Plummer-Fernandez utilise le scan 3D, la fabrication numérique et une approche algorithmique pour fabriquer des objets à la fois physiques et numériques qui brouillent la distinction entre ces deux mondes.

Il a réalisé des œuvres pour : V&A, Rhizome, Arts Co, et It's Nice That. Il a exposé dans divers musées et galeries tels que : Zhulong Gallery, Dallas; Onassis Cultural Centre, Athens; Cyberarts / Ars Electronica, Linz; Brighton Digital Festival et FACT Liverpool.

<http://www.plummerfernandez.com>

Joan Heemskerk (NL) and Dirk Paesmans (BE), duo qui forme le collectif JODI, sont considérés comme les pionniers du net art. Ils créent ensemble des œuvres vidéo et nouveaux médias qui jouent sur l'omniprésence croissante de la technologie dans nos vies quotidiennes. JODI détériorent et désassemblent des logiciels et jeux vidéos populaires, ainsi que des plateformes en ligne bien connues comme Google Maps ou Twitter, cultivant bugs et erreurs de programmation. Ils explorent les résultats étranges et hasardeux de ces dysfonctionnements, et proposent une nouvelle esthétique pour l'ère numérique.

Leurs œuvres ont été montrées dans de nombreux festivals et expositions internationaux, tels que: Documenta X in 1997, Rotterdam (DEAF98), ZKM (net_condition, 2000), Tokyo (2001, 2002), Madrid (Arco/De-game, 2001), Berlin (Transmediale: 1997, 2000, 2002, 2006), New York (1997, 2003, Guggenheim/2004, 2005, 2007), Chicago (ISEA97), Plug-In (Basle, 2002), Paris (Centre Pompidou/2003, 2004, 2006), SFMOMA (San Francisco, 2004), Montevideo (Amsterdam, 2006), Stedelijk Museum (Amsterdam) in the 'Deep Screen - Art in Digital Culture Proposal for Municipal Art Acquisitions 2008'. Ils ont présenté leurs travaux dans le cadre d'expositions solo telles que : GEO GOO à iMAL (2008, Bruxelles) ; INSTALL.EXE à Eyebeam (New York), qui a ensuite été montré à [plug-in] (Basel), BuroFriedrich (Berlin) ; et Computing 101B at FACT Centre (Liverpool).

<http://www.jodi.org>



CONTACT PRESSE

Sarah Merabai – sarah@imal.org - 32 (0)2 410 30 93

TÉLÉCHARGEMENTS

Photos : http://imal.org/sites/default/files/downloads/16/09/material_want_press_pics.zip

Flyer de l'exposition : http://imal.org/sites/default/files/downloads/16/09/material_want_imal.pdf

INFORMATIONS PRATIQUES

Vernissage : Jeudi 15 Septembre 2016, 18:30 - 22:00

Exposition : 16 Septembre - 23 Octobre 2016, Mercredi - Dimanche, 13:00 - 18:00

Lieu : iMAL, Quai des Charbonnages 30, 1080 Bruxelles

Entrée libre

CRÉDITS

Avec le support de i.materialise.

Dans le cadre de la Saison des Cultures Numériques 2016.

iMAL reçoit le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du Vlaamse overheid.

PLUS D'INFOS

<http://imal.org/fr/materialwant>

À propos d'iMAL

iMAL (interactive Media Art Laboratory) a comme objectif de stimuler le processus d'appropriation créative des Nouvelles Technologies. En 2007, iMAL ouvre son Centre de Cultures et Technologie Digitales, en plein centre de Bruxelles, et en 2012, FabLab.iMAL, un atelier créatif dédié à la fabrication numérique. À la croisée des innovations artistiques, scientifiques et industrielles, ces espaces sont dédiés aux nouvelles formes artistiques, pratiques culturelles émergentes et innovations industrielles qui naissent de la convergence entre informatique, télécommunications, réseaux et médias.

IMAL SUR LE WEB

<http://imal.org>

<https://www.facebook.com/pages/iMAL/50564320935>

<http://twitter.com/imalorg>

<http://www.flickr.com/photos/malicy>

<http://www.youtube.com/user/imagicy/videos>