



Van 15 september t/m 23 oktober 2016 presenteert iMAL, het Centrum voor Digitale Culturen en Technologie, de tentoonstelling *MATERIAL WANT* van Matthew Plummer-Fernandez en JODI.





MATERIAL WANT

Matthew Plummer-Fernandez en JODI

“The term "replication" is used not only to avoid the negative judgement that adheres to the idea of "copying" but also to include by definition that essential trait of repeating events which is trivial variation.”

George Kubler in The Shape of Time - Remarks on the History of Things, 1962

Matthew Plummer-Fernandez (UK/CO) is een jonge kunstenaar / onderzoeker uit de stal van de Royal College of Art. Hij gebruikt computationele processen en digitale fabricagetechnieken, waarmee hij alledaagse objecten digitaal vervormt (o.a. 'Glitch Reality').

JODI (BE/NL) wordt internationaal erkend als pionier van de netkunst. Dit duo creëert werk waarin online en plastische ingrepen worden gecombineerd. Hun materiaal halen ze zowel uit sociale mediaplatformen als uit het kwetsbare internet.

MATERIAL WANT is de eerste samenwerking tussen Matthew Plummer-Fernandez en JODI. Ze brachten hun praktijken samen en onderzochten algoritmische hybridisaties, fouten, objecten geplukt van het internet en digitale machines. Het resultaat van deze gezamenlijke inspanning? Een reeks 3D-geprinte sculpturen, die zowel vreemd als vertrouwd lijken. Het zijn onlogische assemblages en vervormde weergaven van de werkelijkheid.



MATERIAL WANT bouwt verder op ready-made en assemblage kunst, artistieke praktijken die in de vorige eeuw opdoken bij Marcel Duchamp, het dadaïsme en het surrealisme. Maar in de 21ste digitale eeuw kan een object ook in een immateriële vorm bestaan, als 3D-bestand. Het object wordt gecreëerd via scan of ontworpen en vervolgens gekopieerd, gedeeld en bewerkt, vooraleer het een materiële vorm krijgt. Matthew Plummer-Fernandez en JODI plukten net deze objecten van het internet en kozen ze als grondstof voor hun sculpturen. Hun bots (geautomatiseerde software agenten) verzamelden een reeks objecten op de vele online platformen, waarop miljoenen amateurs hun 3D creaties publiceren. De verzameling werd een snapshot van populaire entropische productie, waarin originele werken vermengd werden met kopieën en varianten van alledaagse voorwerpen of iconen van de massacultuur.

Vervolgens werden andere bots ontwikkeld, die de gevonden objecten in een oneindig aantal assemblages -ook wel "mash-ups" genoemd- remixten, zo ongerijmd *als de toevallige ontmoeting van een naaimachine en een paraplu op een snijtafel* (Lautréamont, Chant de Malrodor, 1869). Na dit generatieve proces kozen de kunstenaars zorgvuldig een aantal objecten uit, die ze eerst verfijnden vooraleer ze via 3D-printing overgingen van de digitale naar de echte wereld.

Parallel aan de 3D-geprinte sculpturen presenteert de tentoonstelling ook een website in de vorm van een video-installatie. Het is een online shop waarop virtuele objecten spontaan geproduceerd worden door generatieve processen. De site biedt een continue stroom van nieuwe fantastische hybridisaties, geassembleerd door machines en geplukt uit online ontwerpen, gecreëerd en daar geplaatst door echte mensen.

De e-boutique stelt ook die magische digitale wereld in vraag waarin algoritmen, ontworpen door wereldindustrieën, ons overspoelen met automatisch gegenereerde inhoud, naar eigen beeld geschapen om ons te kunnen overtuigen. Er ontbreekt slechts een knop om die inhoud ook te kunnen materialiseren.

De kunstenaars van de vroege 20ste eeuw reageerden op de industriële massaproductie van dagelijkse voorwerpen. De kunstenaars van vandaag becommentariëren op heel eigen manier de geautomatiseerde productie van culturele inhoud, zowel van materiële als immateriële aard.

De creaties in **MATERIAL WANT** zijn niet afgelijnd of conform. Het zijn bijzondere transitionele sculpturen, gemaakt door kunstenaars die hun bots loslieten in de digitale wereld. Ze hebben de kracht van een kunstwerk niet verloren.

Beeldmateriaal:

http://imal.org/sites/default/files/downloads/16/09/material_want_-_press_pics.zip



Over de kunstenaars:

Matthew Plummer-Fernandez (<http://www.plummerfernandez.com/>) is een Brits-Colombiaanse digitale kunstenaar en onderzoeker, die de relatie tussen digitale esthetiek en artistieke creatie onderzoekt. Hij is geboren in Londen, groeide op in Colombia en behaalde een BEng in Computer Aided Mechanical Engineering aan het Kings College London en een MA in Productontwerp aan de Royal College of Art London. Matthew gebruikt computationele processen en digitale fabricagetechnieken, waarmee hij alledaagse objecten digitaal vervormt. Aangepaste software, herhaalbaarheid en generatieve technologieën zijn de focus voor zijn onderzoek naar hoe geautomatiseerde systemen werken binnen de digitale cultuur en de fysieke wereld. Met behulp van 3D-printing transformeert Matthew alledaagse beelden in sculpturen, via gewijzigde databestanden. Het zijn vervormde 3D-geprinte objecten in een abstracte, nieuw samengestelde, geometrische vorm.

Matthew creëerde werk op uitnodiging van kunstorganisaties als V&A, Rhizome, Arts Co en It's Nice That en stelde tentoon in galeries en musea, waaronder Zhulong Gallery, Dallas, Onassis Cultural Centre, Athene, Cyberarts / Ars Electronica, Linz, Brighton Digital Festival en FACT Liverpool.

Joan Heemskerk (NL) en **Dirk Paesmans (BE)** –het duo achter het kunstenaarscollectief **JODI** (<http://www.jodi.org/>)– worden beschouwd als vooraanstaande pioniers van de netkunst. Ze produceren videokunst en nieuwe mediakunst, waarin gespeeld wordt met de toenemende aanwezigheid van technologie in ons dagelijks leven. JODI verstoort en demonteert alomtegenwoordige software, video games en populaire internetplatforms zoals Google Maps en Twitter, waarbij ze storingen in codering en defecten in programmatie cultiveren. Ze gaan op zoek naar de nieuwe kansen en wonderlijke producten die deze systeemstoringen bieden en suggereren daarmee een nieuwe esthetiek voor het digitale tijdperk.

Hun creaties werden getoond op vele internationale tentoonstellingen en festivals: Kassel (Documenta X:1997), Rotterdam (DEAF98), Karlsruhe (ZKM/net_condition: 2000), Tokyo (2001, 2002), Madrid (Arco / In-game: 2001), Berlijn (Transmediale: 1997, 2000, 2002, 2006), New York (1997, 2003, Guggenheim / 2004, 2005, 2007), Chicago (ISEA97), Basel (Plug-In: 2002), Parijs (Centre Pompidou / 2003, 2004, 2006), San Francisco (SFMOMA: 2004), Amsterdam (Montevideo: 2006 / Stedelijk Museum - 'Deep Screen - Art in Digital Culture Voorstel voor Gemeentelijke Kunstaankopen 2008'). De solotentoonstelling 'GEO GOO' werd getoond in iMAL (2008, Brussel), INSTALL.EXE/Eyebeam (New York), [plug-in] (Basel), BüroFriedrich (Berlijn) en Computing 101B/FACT (Liverpool).

Meer info: <http://www.imal.org/nl/materialwant>



Praktische informatie:

Vernissage: donderdag 15 september 2016, 18:30-22:30

Tentoonstelling: 16 september – 23 oktober 2016

Openingsuren: van woensdag tot zondag, 13:00-18:00

Locatie: iMAL, Koolmijnenkaai 30, 1080 Brussel

Gratis toegang!

Credits:

Concept & realisatie: **Matthew Plummer-Fernandez** en **JODI**

Productie: **iMAL**

Met dank aan **i.materialise** voor haar waardevolle ondersteuning.

In de kader van het **Saison des Cultures Numériques 2016**

Contact:

iMAL, Centrum voor Digitale Culturen en Technologie

Diana Raspoet / diana@imal.org

Tel: +32-2-410 30 93 / www.imal.org

Over iMAL:

iMAL (interactive Media Art Laboratory) werd in 1999 opgericht met als doel artistieke en creatieve praktijken te ondersteunen, die computer, netwerk, telecommunicatie en media gebruiken als medium. In 2007 opende iMAL in hartje Brussel het Centrum voor Digitale Cultuur en Technologie, gevolgd door de opening in 2012 van het FabLab iMAL, een creatief atelier voor digitale fabricatie. Dankzij een EFRO ondersteuning kan iMAL binnenkort haar infrastructuur aan het kanaal verdubbelen en plant ze in het najaar van 2018 haar heropening als Europees Centrum voor Kunst, Wetenschap, Technologie en Innovatie / Integratie. Met het nieuwe centrum wil iMAL een antwoord formuleren op een steeds sneller evoluerende digitale samenleving. Het biedt niet alleen ruimte aan (inter-)nationale kunstpraktijken, die innovatieve processen gebruiken, uitdagen en bevragen maar is tegelijkertijd ook een plek waar technologische evoluties en creativiteit gedeeld worden met een lokale gemeenschap ihkv sociale integratie.



vzw iMAL asbl – 30 Quai des Charbonnages / Koolmijnenkaai, 1080 Brussels
tel: +32 2 410 30 93 – e-mail: info@imal.org