



Materialising the Internet

6 oktober – 12 november 2017

Het internet is deelgenoot van onze verlangens en gedachten; het is verweven met de wereld om ons heen. We omarmen de nieuwe mogelijkheden en accepteren moeiteloos dat fysiek en digitaal niet langer gescheiden zijn – maar wat doet het eigenlijk met onze beleving en hoe verbeelden we deze complexe, uitgebreide realiteit? Hierover gaat *Materialising the Internet*, in MU van 6 oktober tot en met 12 november.

Als een historisch referentiepunt neemt de tentoonstelling je mee naar de steentijd van het internet toen je als kersverse gebruiker gratis je eigen site kon maken op Geocities. Deze digitale stad werd in 2009 na vijftien jaar opgeheven maar niet voordat het Archive Team er grote delen van had vastgelegd.



PERSBERICHT

Opening

Vrijdag 6 oktober vanaf 20.00 uur

Expositie

6 oktober – 12 november 2017

Specials

DUTCH DESIGN WEEK

21 – 29 OCT 2017

Create Out Loud over
Materialising the Internet
en boeklancering
Meme tot Mainstream door
Nadine Roestenburg
24 oktober 18:00 – 20:00

Voor het laatste nieuws en updates bezoek onze [website](#).

BEELD:
Clement Valla, Untitled (Still Life 3)

In *The Deleted City 3.0* van Richard Vijgen dwaal je zowel fysiek als digitaal door deze ruïne van het Vroege Digiceen. Nostalgie voor de tijd dat het internet nog vastzat aan websites en beeldschermen schuilt ook in *Scrollbar Composition 2011* van Jan Robert Leegte, dat treffend illustreert hoe het internet tastbaar wordt. Het is daarmee in goed gezelschap van de *Web Spaces* van Jip de Beer, die de gelaagdheid van de virtuele ruimte vertaalt in architectonische 3D animaties en kostbare 3D modellen van de meest bezochte websites ter wereld: die van Google, Facebook en YouTube.

Google's wereldwijde bemiddeling tussen fysieke ruimte en virtuele weergave – Earth, Maps, Street View – genereert een stroom van beelden waar kunstenaars wel raad mee weten. Zo toont MU Clement Valla's beroemde *Postcards from Google Earth*: screenshots van smeltende bruggen en viaducten. De hallucinerende beelden ontstaan doordat Google's software uiteenlopende bronnen combineert tot de illusie van een wereld waarin je vrij kan rondvliegen. Ook in zijn recente werk *Surface Proxy* onderzoekt Valla hoe 3D modellen geconstrueerd worden met opnames uit verschillende standpunten. Het gaat niet meer om de waarde van de individuele beelden maar om de meta-data die eruit geabstraheerd kunnen worden: het basisprincipe van big data.

Joshua Citarella en Brad Troemel creëren op een heel eigen manier waarde door beelden te combineren. In hun webwinkel *UV Production House* verkopen ze DIY-concepten die gefotoshopt zijn uit plaatjes van online verkrijgbare artikelen. Wie een werk koopt krijgt de onderdelen toegestuurd met een handleiding en een authenticiteitsverklaring. MU bestelde onder andere het *Incense Fence*, een gaashekwerk uit wierook dat tijdens de opening wordt aangestoken. Het smeulende werk raakt direct aan de vluchtigheid van de digitale ervaring die centraal staat in *An Internet* van Jeroen van Loon. Hij stelt het netwerk van intercontinentale glasvezelkabels voor als een installatie van glazen buizen waarin enen en nullen worden gevormd door rooksignalen. Alle informatie wordt geproduceerd om weer te verdwijnen – net zoals het internet zelf op een dag achterhaald zal zijn.

Inmiddels is meer dan de helft van de wereldbevolking online en dagelijks komen er een miljoen gebruikers bij. Terwijl er voor deze nieuwkomers een wereld opengaat, is internetten voor de geroutineerde gebruikers niet anders dan ademhalen. Hun vriendschappen, lust en liefde (► zie volgende pagina) spelen zich online af, net als werken, shoppen en ontspannen. Zij vinden zichzelf al uitzonderlijk als ze tijdens het eten niet op hun telefoon kijken. Het is zo. Sinds Apple in 2007 de iPhone

Over MU

MU is een avontuurlijke gids in de buitenwijken van de hedendaagse kunst van nu en straks voor een breed en jong publiek. MU laat hybride talenten ontkiemen. MU is een open en dynamische instelling, die op Strijp S exposities maakt. Het programma van MU ademt de 21ste-eeuwse praktijk van creatieve multidisciplinaire samenwerking.

introduceerde, is de smartphone voor miljarden mensen een onmisbaar verlengstuk van henzelf geworden. Dit culmineert in *The Cellular Aura* van Valerie van Zuijlen, een auralezing die inzicht geeft in de ziel van de smartphone – en van zijn eigenaar.

.....

► Een tip van MU speciaal voor de doorgewinterde internet tijgers: check de *Netflix & Chill Airbnb Room* van ART404 en Tom Galle, alleen te boeken tijdens de tentoonstelling – bij Airbnb natuurlijk.

.....

De impact van het internet op het persoonlijke leven komt vaker in de tentoonstelling terug. Neem *Life Needs Internet*, waarvoor Jeroen van Loon mensen overal ter wereld vroeg wat het internet voor ze betekent. Of Dries Depoorters *Get Popular Vending Machine*, een automaat waar je voor één euro krasloten kan kopen met kans op wel 25.000 Twitter- of Instagramvolgers. Lauren McCarthy gaat het verst door bij mensen thuis voor digitale assistent te spelen als *LAUREN*, een live versie van *Amazons Echo*. Zou jij een volslagen onbekende eenzelfde centrale plaats in je leven geven als zo'n intelligent apparaat dat alles hoort en onthoudt? En sta je er wel eens bij stil dat achter die sympathieke, behulpzame Alexa een miljardenbedrijf schuilgaat dat zoveel mogelijk grip wil krijgen op jouw interactie met de wereld?

Al in 2011 onderzocht MU de relatie tussen virtualiteit en realiteit met de tentoonstelling *After the Bit Rush: Design in a Post Digital Age* met co-curatoren Lucas Maassen en Unfold. Als verkenning hoe ontwerpers inspeelden op de toenemende integratie van de digitale en de fysieke wereld lag de nadruk toen op 3D productietechnieken. Sindsdien heeft 3D bioprinten in de medische wetenschap tot spectaculaire ontwikkelingen geleid en ligt een volgende industriële revolutie om de hoek. Alleen de creatieve toepassingen van de 3D printer blijven achter bij de verwachtingen. Als een (zelf)kritische update presenteert MU een aantal bijdragen aan *The 3D Additivist Cookbook* samengesteld door Morehshin Allahyari en Daniel Rourke. Van Kuang-Yi Ku's *Fellatio Modification Project* tot Matthew Hollings' *print_music* en Julien Deswaef & Matthew Plummer-Fernandez' *Shiv Integer Thingiverse* hack: plastic kan wel degelijk fantastisch zijn.

Met Allahyari's eigen *Dead Drop Heads* komen we terug bij de ruïnes. Niet die van het Digiceen maar van het Mosul Museum of de antieke tempels van Palmyra waar IS een ravage aanrichtte om hun iconoclasme daarna triomfantelijk online te zetten. Als

ontoereikende maar beter-dan-niks oplossing geeft Allahyari iedereen de kans om ter plekke een 3D bestand van een vernield beeld te downloaden dat je zelf uit kan printen. Het erfgoed leeft voort – ook al is het voorgoed verloren.

Materialising the Internet toont werk van ruim twintig internationale kunstenaars en ontwerpers die in de digitale realiteit geen tegenstelling zien. Gelaagd, kritisch, sociaal of hilarisch hebben de werken in elk geval twee dingen gemeen: een scherpe analyse van onze tijd en de hartverscheurende tijdelijkheid van de verbeelding in het licht van een onvoorstelbare toekomst.

DEELNEMENDE KUNSTENAARS

Morehshin Allahyari, Jip de Beer, Dennis de Bel, Joshua Citarella, Dries Depoorter, Julien Deswaef, Antonio Esparza, Tom Galle & ART404, Mieke Gerritzen, Joey Holder, Matthew Hollings, Michelle Kasprzak, Kuang-Yi Ku, Jan Robert Leegte, Jeroen van Loon, Lauren McCarthy, Kyle McDonald, Brenna Murphy, Roel Roscam Abbing, Matthew Plummer-Fernandez, Daniel Rourke, Brad Troemel, Clement Valla, Richard Vijgen, Valerie van Zuijlen.

CURATOREN

Nadine Roostenburg & Angelique Spaninks

Noot voor de redactie

Voor meer informatie, digitaal beeldmateriaal en interviews, neemt u contact op met Nadine Roostenburg: nadine@mu.nl
+31 (0) 40 296 1663