



After the Bit Rush

Design in a post digital age

22 oktober - 23 december 2011

Julian Bond (UK)

Met zijn eindexamenwerk voor de masteropleiding Design Products aan de Royal College of Arts in London (2010) had Julian Bond meteen veel aandacht van galeries en diverse media. Met zijn 'Pixel Mould Machine' kan Bond vazen gieten waarvan ieder exemplaar uniek is. Bij MU zijn drie verschillende 'giet-apparaten' te zien. → www.julianfbond.co.uk

KUNSTENAARS BIOGRAFIEËN

James Bridle (UK)

Tijdens zijn masterstudie computerwetenschappen specialiseerde James Bridle zich in kunstmatige intelligentie en deed aanvullende studies op het gebied van taalwetenschap, psychologie en Engelse literatuur. Sindsdien heeft hij een dynamische publieksgerichte praktijk ontwikkeld als uitgever.

De projecten waaraan hij werkt combineren technologie en literatuur. Hij speelt hierin met het idee dat de betrokkenheid bij literatuur verschoven is van actieve auteur en passieve lezer naar gedeelde creatie van tekst, waarbij iedere interactie iets nieuws oplevert. De rij boeken die hij in MU presenteert lijken op het eerste gezicht allemaal het zelfde. In werkelijkheid presenteert hij circa 50 verschillende versies van Charles Dickens' *Hard Times*. → <http://shorttermmemoryloss.com>

EDHV (NL)

Design studio EDHV, waarvan de creatieve kern grotendeels is opgeleid aan de Design Academy, staat bekend om een onconventionele aanpak van projecten. Ze beschrijven zich zelf het liefst als identiteitsarchitecten en werken multidisciplinair. Het is voor EDHV belangrijk een goede balans te houden tussen commerciële en zelf geïnitieerde projecten zodat men kan blijven leren en experimenteren. Hun *Picturing Code* is een 'levende' installatie die zijn voeding uit de ruimte haalt en deze projecteert op een lichtgevoelig negatief waardoor een 'ongetroefde' levensvorm zichtbaar wordt. → www.edhv.nl

Ruth Gurvich (F)

Het werk van Ruth Gurvich ademt de sfeer van complexe digitale 3D modellen die vertaald zijn naar porselein en aardewerk. Een ultieme combinatie van het digitale en het analoge dus eigenlijk, zo te zien, maar de werkelijkheid is anders. Gurvich gebruikt namelijk helemaal geen digitale technieken, ze speelt in deze reeks alleen maar met de beeldtaal ervan. Binnen de computer heb je immers ook een wireframe, een digitale benadering van een complexere vorm die mathematisch is opgebouwd. Haar uitgangspunt is altijd simpelweg een vel papier dat ze omvouwt. → <http://ruth.gurvich.free.fr>

Theo Jansen (NL)

Theo Jansen werd in 1948 geboren in Scheveningen en studeerde Natuurkunde aan de Technische Universiteit Delft. In 1975 verliet hij de universiteit om kunstenaar te worden. De eerste zeven jaar schilderde hij voornamelijk, maar daarna legde hij zich toe op het maken van kinetische sculpturen. Sinds 1990 bouwt hij aan de zogenaamde Strandbeesten: grote skeletten gemaakt van pvc buizen die zich voortbewegen op de wind. Zijn grote droom is deze 'dieren' door te ontwikkelen en ze in kuddes los te laten op het strand zodat ze hun eigen leven kunnen leiden. Met de komst van 3D printers komt die droom erg dichtbij. Met hulp van de webshop van Shapeways vermenigvuldigen de strandbeestjes zich naar hartelust. → www.strandbeest.com

Markus Kayser (UK)

Met zijn Sun-cutter verkent Markus Kayser de mogelijkheden om gebruik te maken van zonlicht om rechtstreeks objecten te produceren. De machine is een low-tech, lage energie-versie van een lasersnijder. Kayser, dit jaar als Master Design Products afgestudeerd aan het Royal College of Art, testte een eerste model in de Egyptische woestijn en kwam daardoor meteen op een nieuw idee. Waar de Sun-cutter nog alleen het zonlicht gebruikt, wordt voor de Solar Sinter het element zand toegevoegd. De Solar Sinter maakt van los zand via een verwarmingsproces een solide substantie: glas. Dit proces, sinteren genaamd, wordt veel gebruikt in design prototyping en staat tegenwoordig beter bekend als 3D printen. → www.markuskayser.com

Tim Knapen (BE)

Tim Knapen studeerde af als grafisch vormgever aan het St.Lucas in Antwerpen. Maar hij weigert zich zelf in een hokje te laten plaatsen en zoekt doelbewust het

grensgebied op tussen toegepast en autonoom werk. Sinds 2008 vormt Knapen samen met drie vrienden de Indianen. Hun praktijk varieert van grafisch werk en het bedenken van websystemen, tot het maken van interactieve installaties. Voor MU maakt Knapen een interactieve installatie die het midden houdt tussen een eenvoudig computerspel en een zoötrope. Een zoötrope is een apparaat waarmee een illusie van beweging kan worden gecreëerd door het snel achter elkaar plaatsen van statische beelden. Bezoekers kunnen zelf getekende animaties toevoegen aan de installatie waardoor de structuur van het spel dat gespeeld wordt veranderd. → www.pacesetter2000.be / www.wereldderindianen.be

Thomas Lommée (BE)

Na zijn studie aan de Design Academy Eindhoven, Les Ateliers in Parijs en het Instituut zonder Grenzen te Toronto wordt Thomas Lommée veel gevraagd voor denktanks in Europa en daarbuiten. Daarnaast geeft hij les en werkt hij mee aan projecten voor o.a. Samsung en Siemens Mobile. In 2007 richt hij Intrastructures op. Met deze pragmatisch idealistische design-studio ontwikkelt hij modellen, gereedschappen en producten voor sociaal herstel en verbetering van het milieu. Met Open Structures onderzoekt Lommée de mogelijkheid van een modulair (bouw)model waarin iedereen voor iedereen kan ontwerpen op basis van een gedeeld geometrisch grid. Het is een soort collaboratief Meccano waaraan iedereen onderdelen, componenten en structuren kan toevoegen. Bij MU toont hij enkele uit Open Structures elementen samengestelde koffiemolens. Daarnaast gebruikt MU het Open Structures grid als basis voor de hele inrichting van After The Bit Rush. → www.intrastructures.net

Jorge Lopes dos Santos (BR)

De Braziliaanse ontwerper Jorge Lopes Dos Santos heeft een manier ontwikkeld om natuurgetrouwe 3D modellen te maken van foetussen met behulp van gegevens van echografie, CT- en MRI-scans. Hij ontwikkelde het project in samenwerking met een kindercardioloog van het Imperial College in London tijdens zijn studie Design Products aan het Royal College of Arts. Lopes Dos Santos hoopt dat de modellen kunnen worden gebruikt om artsen op te leiden en emotionele steun te bieden aan ouders van misvormde kinderen.

Lucas Maassen (NL) & Raw Color (NL)

Lucas Maassen studeerde in 2003 af aan de Design Academy in Eindhoven. Hij werkte sindsdien onder meer voor Droog Design, Unilever, Philips en het Ne-

derlands Architectuur instituut. Zijn vrije werk, dat grotendeels draait om het concept stoel, was te zien in exposities in onder meer Rotterdam, Parijs, London, Miami en New York. De in Eindhoven gevestigde studio Raw Color werd opgericht door Daniera ter Haar & Christoph Brach, beide eveneens opgeleid aan de Design Academy. Door middel van onderzoek en experiment bouwen ze hun eigen beeldtaal die weerspiegeld wordt in een verfijnde behandeling van materiaal en kleur en een vermenging is van grafische vormgeving en fotografie.

De samenwerking tussen Maassen en Raw Color resulteert in het gloednieuwe project D/Struct, een soort uploadmachine waarmee plastic producten gedoneerd kunnen worden aan de digitale wereld, waarna ze verpulverd worden en in zakjes verpakt. Op internet bestaan ze voort als afbeelding in oorspronkelijk staat maar ook als 3D gescand model waardoor ze op elk moment, eventueel enigszins aangepast, weer geprint kunnen worden. Voor een eenvoudige plantenspuit is dit geen probleem, voor een merkzonnebril wordt dit mogelijk een ander verhaal.

→ www.lucasmaassen.com / www.rawcolor.nl

Minale Maeda (JP/IT)

De Japanse Kuniko Maeda en de Italiaan Mario Minale ontmoeten elkaar tijdens hun masteropleiding aan de Design Academy Eindhoven. Sinds 2008 werken ze samen vanuit Rotterdam. Hun uiteenlopende achtergronden combineren ze met een gelijkgestemde kijk op design. Hun werk bevindt zich op het snijvlak tussen bruikbaar ontwerp en artistieke statements.

Het project Virtual Florist speelt met de specifieke kenmerken van bloemen. De met rapid-prototyping technieken verkregen bloemen verwelken niet, hebben geen kleur en kunnen gereproduceerd worden door een 3D printer zonder rekening te houden met de seizoenen en locaties. Ook de Inside-Out meubels van het ontwerpduo zijn onafhankelijk van plaats en tijd te produceren. Met behulp van te downloaden blauwdrukken en verbindingen (scharnieren) die op maat geprint kunnen worden met een 3D printer zijn deze meubels door iedereen met minimale vaardigheden te maken. → www.minale-maeda.com

Jun Mitani (JP)

Spherical Origami is een serie papieren kunstwerken gemaakt van een enkel vel papier dat alleen maar wordt gevouwen. De meeste vormen zijn gebaseerd op axisymmetrische geometrie. Hun gecompliceerde verschijning is ontworpen door de Japanse computerwetenschapper Jun Mitani, als professor verbonden aan het Non-numeriek Processing Algorithmisch Laboratorium van de universiteit van

Tsukuba. Ze zijn gemaakt met behulp van een computer waarbij als enige beperking geldt dat de vorm met de hand te reconstrueren moet zijn uit een enkel vel papier zonder dit te scheuren. Dankzij uiterst precieze calculaties en computersimulaties, is unieke origami ontstaan vol ronde oppervlakken.

Yuri Suzuki (UK/S)

De in Japan geboren Yuri Suzuki volgde de masteropleiding Design Products aan de Royal College of Arts in London. Hij studeerde in 2008 af en werkt sinds 2011 als hoofd van design team 2 bij het in Stockholm gevestigde Teenage Engineering. Met de Colour Chaser heeft Yuri Suzuki een apparaat ontwikkeld dat een zwarte lijn kan detecteren en volgen. Ondertussen worden kleuren (RGBdata) op die lijn gelezen en vertaald naar geluid. → www.yurisuzuki.com

The T-Shirt Issue (D)

The T-shirt Issue is een interdisciplinair collectief dat mode, design en technologie combineert in unieke basic kleding, variërend van dagelijks draagbaar tot conceptuele installaties.

Zowel bij Digital portraits als Muybridge dient het t-shirt als inspiratiebron. The T-Shirt Issue heeft de vorm van dit uniforme kledingstuk in beide projecten gedecodeerd en vanuit de kern opnieuw opgebouwd. Er wordt een nieuwe dimensie tussen 2D en 3D geopend waarin kleding elke denkbare vorm kan aannemen.

→ www.the-t-shirt-issue.com

Troika (UK)

Eva Rucki, Conny Freyer en Sebastien Noel ontmoeten elkaar tijdens hun studie aan de Royal College of Art, en beginnen hun in Londen gevestigde studio Troika, in 2003. Met de studio positioneren ze zich op het kruispunt van kunst, design, wetenschap en architectuur en verwerven ze meer en meer bekendheid met hun ervaringsgerichte werk. Met Falling Light weet Troika een boeiende wisselwerking op te roepen tussen cinematografische kristallen prisma's en de haast bovennatuurlijke zintuiglijke ervaring die ze in staat zijn op te roepen. De installatie bestaat uit aan het plafond opgehangen mechanische armaturen elk voorzien van een op maat gesneden optische lens van Swarovski kristal gecombineerd met een computergestuurde motor en een witte LED. Gezamenlijke regenen ze licht.

→ www.troika.uk.com

Unfold (BE)

Unfold wordt in 2002 opgericht door Claire Warnier en Dries Verbruggen, na hun studie aan de Design Academy Eindhoven. Ze zien Unfold als een platform voor alles wat ze deden en zouden doen. Het Antwerpse duo ontwikkelt een werkwijze vanuit hun sterke multidisciplinaire achtergrond in design, technologie en kunst. Met KIOSK presenteert Unfold een toekomstscenario waarbij digitale fabricage alomtegenwoordig is en bij wijze van spreken op iedere straathoek opduikt. Dit scenario is een uitdaging voor onze perceptie van auteurschap, originaliteit en ontwerp. Wat is de rol van de ontwerper als producten alleen nog bestaan uit digitale blauwdrukken die iedereen zich kan toe-eigenen op een manier die buiten de controle van de ontwerper ligt? → www.unfold.be

Noot voor de redactie

Voor meer informatie, digitaal beeldmateriaal en interviews:

E: press@mu.nl

T: +31 (0) 40 2961 663