

Publieksinformatie

Slide to Unlock

03.10.19 - 05.01.20



tetem

→ tetem.nl

Over de tentoonstelling:

Wij worden steeds meer gebruikers van technologie, zonder dat we echt begrijpen hoe die technologie nu precies werkt. Daarmee lijkt de relatie tussen ervaring en kennis ingrijpend te veranderen. Voor de tentoonstelling Slide to Unlock heeft kunstenaar en fotograaf Sjoerd Knibbeler artistiek onderzoek gedaan. Daarin staat de invloed van tablet computers en smartphones op de ontwikkeling van de beeldtaal centraal. Met een paar vingerbewegingen kun je alles op je touchscreen tevoorschijn toveren. Maar wie weet eigenlijk hoe zo'n slimme tablet of phone precies werkt? Welke ideeën, wetenschap en uitvindingen liggen eraan ten grondslag? Wie zijn de mensen die aan de ontwikkeling hebben bijgedragen waarmee het maken, delen en bekijken van foto's zo bedrieglijk eenvoudig is geworden? En welke invloed heeft deze ontwikkeling op ons als individu en op de samenleving als geheel?

Met de uitvinding van elke nieuwe fotografische techniek - zoals ruimtetelescopen, realistische 3D-rendering software of satelliet cartografie - worden de grenzen van de zichtbare wereld verder opgerekt. De explosieve ontwikkeling van de camera en de complexe beeldtechnologie stellen ons in staat om steeds meer te zien, te verbeelden én af te beelden. In Slide to Unlock neemt Sjoerd Knibbeler het publiek mee naar de oorsprong van de fotografie zelf - het afbeelden van licht - en geeft hij een nieuwe invulling aan één van de oudste fotografische procedés: het fotogram. Werkend in de donkere kamer gebruikt hij het licht dat tablets en smartphones uitstralen om afdrucken te maken op lichtgevoelig fotopapier. Zo ontstaan directe en unieke afdrucken als een permante weerslag van wat er zich zo vluchtig op de beeldschermen heeft afgespeeld. Het zijn kleurrijke en soms abstracte werken, waarin je de inwerking van het artificiële licht op het papier kunt ontdekken. De tentoonstelling vormt het resultaat van Sjoerds artistieke onderzoek en laat aanzetten, schetsen en uitgewerkte fotogrammen naast elkaar zien. Naast het fotografische werk speelt licht in de vorm van projecties ook een rol in de tentoonstelling.



De tentoonstelling Slide to Unlock sluit aan op Tetem's programmalijn Driving Technology en maakt deel uit van de Fotomanifestatie Enschede 2019 (Inner Circles). Tetem is met deze tentoonstelling tevens partner van Noorderlicht Internationale Fotomanifestatie 2019 (TAXED TO THE MAX) in Groningen. De tentoonstelling Slide to Unlock is mede mogelijk gemaakt met steun van de Gemeente Enschede, Provincie Overijssel, Mondriaan Fonds en Stimuleringsfonds Creatieve Industrie.

Exploring-Lab: Fotogrammen maken


Maak een analoge foto met behulp van jouw telefoon of tablet in aansluiting op de tentoonstelling Slide to Unlock! Je leert wat er allemaal komt kijken bij het analoog afdrucken van foto's en hoe je deze techniek creatief kunt inzetten om je eigen digitale foto's een nieuw leven te geven. Daarbij laat je je mobiel of tablet functioneren als projector: het apparaat geeft beelden weer en is lichtbron tegelijk. In onze tijdelijke doka belicht je jouw digitale afbeelding op lichtgevoelig papier, die je vervolgens zélf ontwikkelt. Kom langs en laat je verrassen door het unieke resultaat! Tetem's Exploring-Lab is dagelijks geopend van 13.30-16.30.

Educatieprogramma

Het onderwijsprogramma voor Slide to Unlock bestaat uit een rondleiding en workshops voor het voortgezet onderwijs (onderbouw) en gaat over verschillende fotografische methodes die gebruikt zijn in de tentoonstelling Slide to Unlock. De leerlingen maken foto's van elkaar en bewerken deze in Photoshop tot een digitale collage. De workshops zijn ontwikkeld door Roombeek Cultuurpark Educatie (RCE) en zijn te boeken via educatie@tetem.nl.

1 Artifacts, 2019

De mogelijkheid om gereedschappen te kunnen vervaardigen is een belangrijk kenmerk waaraan intelligentie bij zoogdieren te herkennen is. Zo gebruiken mensapen bijvoorbeeld stenen als hamer en aambeeld om noten te kraken of stokken om mieren te vangen. Deze 'hardware' is zeer doeltreffend, maar haalt het qua functionaliteit niet bij je mobiele telefoon of tablet computer, die met hun ingebouwde




camera's, microfoons, beeldschermen, luidsprekers, sensoren, accelerometers, gyroscopen, antennes en internetverbinding meer lijken op een complete doe-het-zelf-winkel. En mocht er een klus zijn die het apparaat zelf niet uit kan voeren, dan kan je het altijd nog gebruiken voor uitbesteding van de taak. Handig is dat zeker, maar het is lastiger om de minder directe gevolgen van deze technologische ontwikkeling te schetsen. In zijn boek *Fewer, Better Things* (2018), waarschuwt Glenn Adamson dat wij in onze gedigitaliseerde cultuur het gevaar lopen contact te verliezen met onze materiële intelligentie: een doorleeft begrip van de materiële wereld die ons fysiek omgeeft, het vermogen haar te 'lezen' en de noodzakelijke kennis om haar vorm te geven.

Artifacts kan worden gezien als een poging om een beroep te doen op de materiële intelligentie, door verschillen tussen digitaal en analoog gereedschap in kaart te brengen. Sjoerd heeft met zijn iPad zoveel mogelijk traditionele (niet digitale) gebruiksvoorwerpen uit zijn directe omgeving gefotografeerd. Vervolgens heeft hij deze collectie digitale foto's afgedrukt door het beeldscherm in een donkere kamer op lichtgevoelig papier te drukken. De kleurrijke afbeeldingen die zo ontstaan zijn het directe gevolg van de inwerking van het licht van het beeldscherm op het fotopapier. Met dit ongebruikelijke fotografische procedé legt Sjoerd de nadruk op de materialisatie van digitale fotobestanden. Teruggebracht naar hun oorspronkelijke papieren drager worden het nieuwe, unieke materiële objecten.

2 Interior Monologue, 2019

Gebruiksvoorwerpen worden vaak omschreven als een verlengstuk van je lichaam: de kwast verlengt je hand, de trompet je mond en de camera je oog. In deze analogie is de computer een verlengstuk van je brein, waarmee je alles wat je maar kan bedenken kunt realiseren. Maar kan de computer zelf ook het onderwerp van een kunstwerk zijn? Kun je een interessant schilderij van een kwast maken? Deze uitdaging ligt ten grondslag aan het werk *Interior Monologue*.

Voor zijn onderzoek naar het artistieke potentieel van de tablet computer heeft Sjoerd zich verdiept in digitaal 3D ontwerpen.

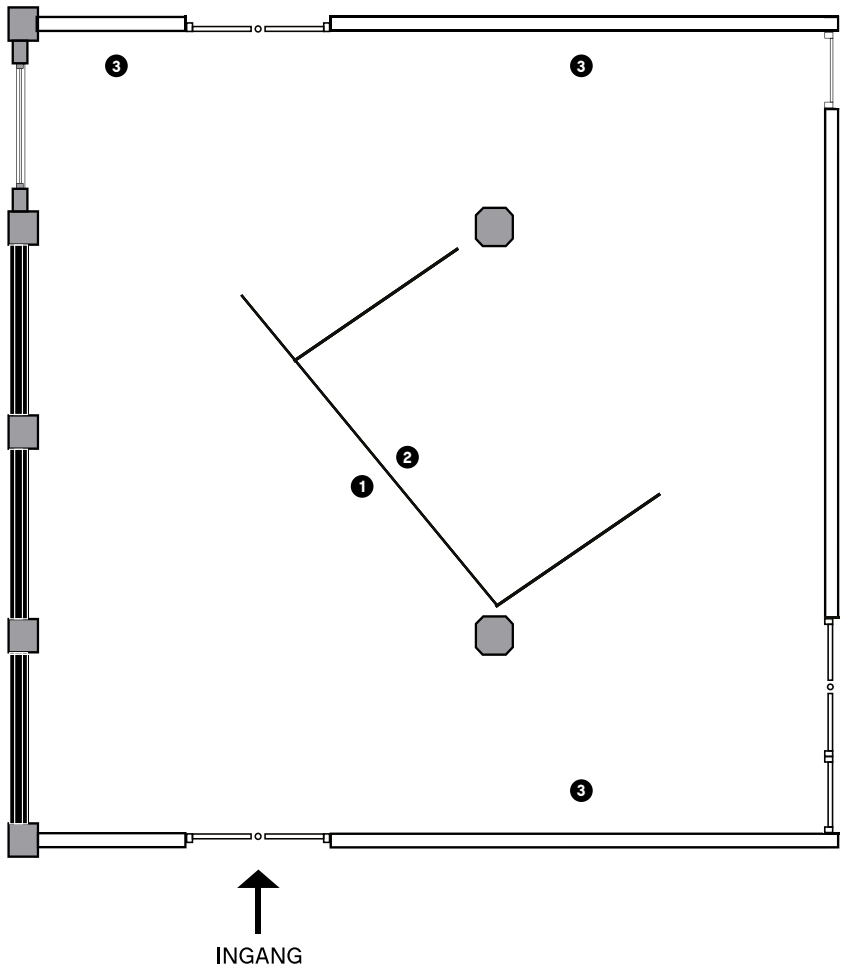


Met behulp van software en digitale fotografie heeft hij een 3D model van een vrouw en een man ontworpen, die hij via een app op zijn tablet op talloze manieren kan bekijken. De modellen heeft hij vervolgens vanaf het scherm van zijn tablet geportretteerd met zijn camera.

In de ongeveer 12 minuten durende loop ontvouwt zich een kort verhaal in vier delen. Op basis van de foto's die hij van de modellen maakte is de sequentie van de dia's samengesteld. Door het montageproces en de projectie van de dia's heeft Interior Monologue iets weg van een filmvertoning waarin gewerkt wordt met verschillende media. Sjoerd wil met Interior Monologue een beroep doen op het aanpassingsvermogen van de traditionele media die hij gebruikt. Het zou veel eenvoudiger zijn om dit werk digitaal te realiseren, maar het gebruik van langzame en gedateerde technologie lijkt toch iets wezenlijks terug te geven.

3 Proces Slide to Unlock, 2019

Sjoerd Knibbeler maakte een registratie van het proces rond de ontwikkeling van deze tentoonstelling. Hij laat zien welke stappen hij heeft gezet om de nieuwe techniek onder de knie te krijgen. Ook geeft hij inzicht in de wijze waarop hij gelijktijdig de onderwerpen heeft onderzocht en hoe hij deze onderwerpen kan verbeelden.



- ❶ Artifacts, 2019
- ❷ Interior Monologue, 2019
- ❸ Proses Slide to Unlock, 2019