

15 T/M 23 MEI 2010

PRESENTEERT **SIGN**

OP DE **KUNSTVLAAI**

IN DE ZUIVERINGSHAAL

OPENING **ZATERDAG** 15 MEI **16.00-19.00 UUR**

→ **CHANTALLA PLEITER & TARIK BARRI**

DE BESPEELBARE STAD

→ **HIDEKI KANNO**

LUCKY MOLD PROJECT

LOCATIE

WESTERGASFABRIEK - AMSTERDAM
HAARLEMMEWEG 8-10

OPEN

15 MEI T/M 23 MEI
DAGELIJKS VAN 12.00-18.00 UUR



VAN 15 T/M 23 MEI 2010
PRESENTEERT SIGN OP DE KUNSTVLAAI
IN DE ZUIVERINGSHAL:

→ CHANTALLA PLEITER & TARIK BARRI
DE BESPEELBARE STAD
→ HIDEKI KANNO
LUCKY MOLD PROJECT



DE BESPEELBARE STAD



LUCKY MOLD PROJECT

In beide installaties is er sprake van het scheppen van een leefomgeving. De kunstenaars hebben zelf een programma geschreven om vorm te geven aan de processen, interacties, dataverwerking en de afstemming daarvan.

'De Bespeelbare Stad' van Chantalla Pleiter en Tarik Barri is een interactief spel met beeld, geluid, objecten, en licht, dat als een afspiegeling dient van de eigen menselijke stadse leefomgeving. De bezoeker begeeft zich in het kunstwerk en door te spelen met de 'gebouwen' kan hij/zij invloed uitoefenen op compositie, omstandigheden en een eigen sfeer scheppen.

Hideki Kanno wil met zijn 'Lucky Mold Project' een speciale bacterie creëren met een geluksgen. Als we geluk zien als een vermogen om te overleven dan zou deze eigenschap overerfbaar kunnen zijn naar volgende generaties.

Hij stelt zich daarvoor op als een wetenschapper die buiten de door hem gecreëerde, gesloten leefomgeving staat. De bacteriën krijgen voeding toegediend volgens een ad random programma. Dit is tevens de beperkende factor: de meest gelukkigste bacterie krijgt het vaakst te eten. Over meerdere uitverkoren generaties wordt de geluksfactor versterkt, zo is Kanno's hypothese. Zijn mechanische laboratorium installatie komt ook als sculptuur tot zijn recht. Men krijgt inzicht in het kunstwerk door de presentatie van datagegevens, schema's, illustraties.

In both installations it's a matter of creating an environment to live in. The artists wrote software themselves to shape processes, interaction, data processing and the tuning of these elements.

'De Bespeelbare Stad' (City to play) by Chantalla Pleiter and Tarik Barri is an interactive game of image, sound, objects and light which serves as a reflection of the human urban environment. The visitor enters the art work and by playing with the 'buildings' he/she can influence the composition, the conditions and create a personal atmosphere.

Hideki Kanno wants to create a special bacterium with a gene for happiness in his 'Lucky Mold Project'. If we see "Luck" as an ability of organisms to survive, this ability could inherit to their offsprings. He takes the position of the scientist who is outside of his artificial and closed environment. The bacteria are fed according to a random program. This is also the limiting factor: the happiest bacterium is fed most. The factor of happiness is intensified over more selected generations, as is Kanno's hypothesis. His mechanical laboratory installation is also worthwhile as a sculpture. Insight in the art work is offered by the presentation of data, schemes and illustrations.



TNT Post
Port betaald
Port Payé
Pays-Bas

+ In SIGN

Gedurende de periode 8 t/m 28 mei is **Rob Bouwman** aan het werk. De opening is op **29 mei 17.00 uur** en de expositie duurt t/m 20 juni 2010. Sign: Winschoterkaade 10, Groningen - www.sign2.nl - signnl@gmail.com

+ Sign & Noorderstation Projectruimte NW
Club de Gootsteen van **Steven Jouwersma**
www.clubdegootsteen.nl

Met dank aan:

Kunst
Vlaai
Art Pie
2010

kunstraad groningen

