

centrum ex
beelden po
de kunst si
emmen tie 17.01
2015
t/m
22.03
2015

stop ■ pause || play ►

digigrafie van eelco brand

centrum
beelden
de kunst
emmen

Centrum Beeldende Kunst Emmen
wo t/m zo 13.00 -17.00 uur
open op erkende feestdagen behalve:
27 april, 25 en 31 december, 1 januari

Ermerweg 88b
7812 BG Emmen
cbk@emmen.nl
www.cbkemmen.nl

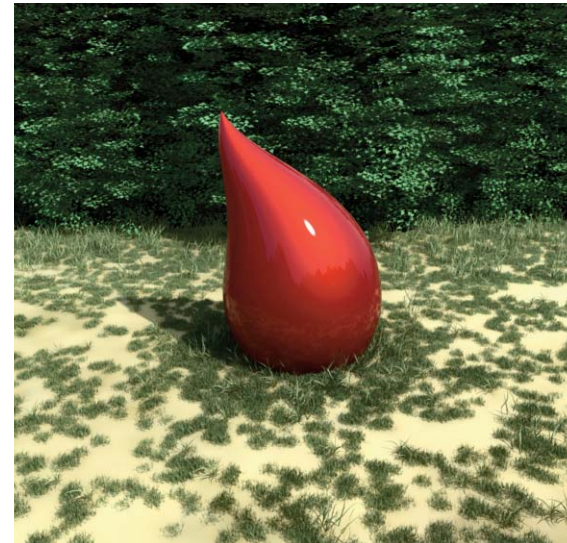
Tentoonstellingen
Kunstuitleen
Educatie
Beelden Buiten





Floating object, 2010, 60x60cm

Voordat Eelco Brand (Rotterdam, 1969) zich op digitale technieken richtte, schilderde hij. Nu gebruikt hij, zoals hij het zelf noemt, 'virtuele klei' om zijn verbeelding in beeld om te zetten. Vanuit een leeg kader, zoals een schilder begint met een leeg doek, construeert Brand ieder onderdeel met behulp van een 3-D modelleringsprogramma op de computer. Hoewel zijn animaties en prints anders doen vermoeden, maakt hij geen gebruik van film of fotografie. De scenes zijn compleet virtueel en handgemaakt. Voor Brand is het construeren van een 3-D beeld niet anders dan schilderen. Maar het fascinerende van het werken aan 3-D constructies vindt hij, dat de virtuele ruimte achter de tweedimensionale oppervlakte kan worden betreden en, belangrijker nog, dat het de mogelijkheid biedt om een scène te animeren. Hij zegt hierover: "Plotseling kun je voorbij het statische medium van een schildering en kun je beweging en geluid toevoegen. Dit heeft compleet nieuwe manieren van construeren en presenteren van werken gecreëerd."



Red object, 2009, 60x60cm

Realistisch ogende landschappen gecombineerd met abstracte componenten; absurditeit en humor zijn constant aanwezig in Brand's werken. De landschappen doen vertrouwd aan en wekken de indruk dat ze uit alom bekende stereotypen bestaan, maar ze zijn virtueel geconstrueerd en hebben een sterke expressieve kracht. Door in die denkbeeldige wereld een onidentificeerbaar object te plaatsen, wordt de illusie van de echtheid van het decor versterkt. De werken maken de kijker bewust van het idee dat een landschap, virtueel of echt, een constructie is van onze associatie en ons persoonlijk perspectief. We projecteren onze emoties op de wereld voor ons, het kan somber, melancholiek, vrolijk en hopeloos romantisch zijn, allemaal op hetzelfde moment. Brand imiteert daarmee niet het landschap, hij imiteert de manier waarop wij het zien.

De animaties hebben geen begin of eind, het is geen verhaal. Omdat het laatste beeld met rekenkundige precisie aansluit op het eerste beeld, bezit de animatie geen las. Dit creëert een mathematisch ritme met een betoverend, meditatief effect. De animatie is als een perpetuum mobile en is in zekere zin een stilstaand beeld dat in beweging is gezet. Door de animatiewerken aan de muur te presenteren in een 'HD lightbox' verwijzen deze naar de status van een schilderij.

In de tafelvitrines in de grote zaal wordt een printserie getoond in een chronologische volgorde. De serie start bij microscoop-achtige opnames van denkbeeldig materiaal of molecuul structuren. Al deze materialen 'bestaan' enkel in de rekenchips van de computer, ze zijn digitaal en virtueel. Een steeds wijder standpunt toont schetsen van modellen en objecten. De digitale wereld is onstoffelijk, maar wanneer een digitaal ontwerp wordt uitgevoerd in bijvoorbeeld staal, is de overstap gemaakt naar de werkelijke wereld. Brand heeft in Zuid-Korea een aantal stalen sculpturen laten realiseren die ontworpen zijn in de immateriële wereld van de 3D-modelling. De serie toont de overgang van het onstoffelijke karakter van 3D-modelling naar een uiteindelijke materialisering van digitale ontwerpen.

www.eelcobrand.nl