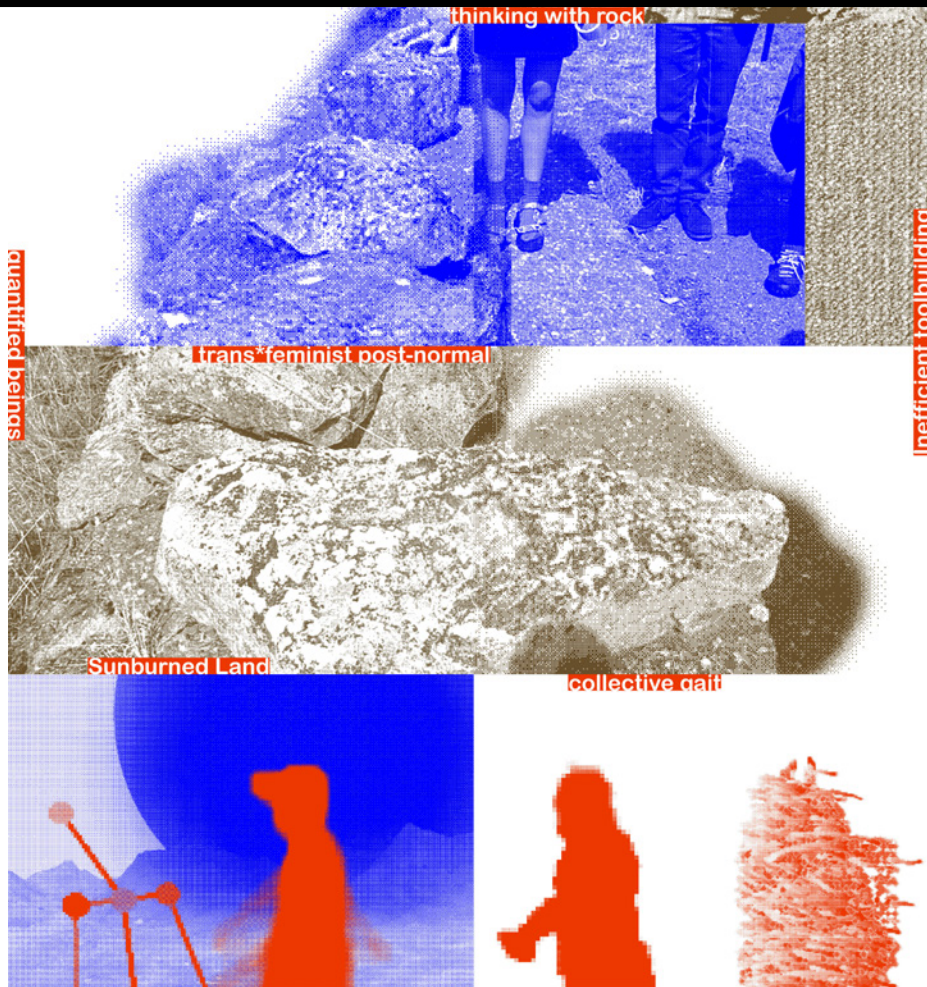


Publieksinformatie

BodyBuilding

20.02.20 – 14.06.20



tetem

→ tetem.nl



Over de tentoonstelling:

Onze lichamen en omgevingen worden dagelijks gescand, getrackt, gerenderd, gemanipuleerd en gecategoriseerd door verschillende technologieën. Wat betekent dit voor onze perceptie van de realiteit? Hoe kunnen we de relatie tussen ons lichaam en biometrische computerprocessen beter begrijpen? En wat kunnen we als mens leren van deze technologieën? In de interactieve tentoonstelling BodyBuilding van Hackers & Designers word je uitgenodigd om actief deel te nemen en vragen te stellen over de werking en implicaties van verschillende technologieën zoals scanners, echografie en motion capture.

Hackers & Designers is een interdisciplinair samenwerkingsverband van kunstenaars, wetenschappers, software ontwikkelaars en ontwerpers. Centraal staat het onderzoeken, experimenteren en ontwikkelen van nieuwe technologieën door middel van 'hands-on making'. In BodyBuilding onderzoeken Hackers & Designers samen met de kunstenaars en designers Kiki Mager, Nazanin Karimi en The Underground Division (Helen Pritchard, Femke Snelting en Jara Rocha) de relatie tussen technologie en menselijke en niet-menselijke lichamen vanuit het perspectief van de makers. Architect en ontwerper Thomas Rustemeyer heeft het tentoonstellingsconcept vertaald in een interactieve structuur waarin je de verschillende kunstwerken kunt bekijken en ervaren. In de tentoonstelling zijn tevens wifi hotspots verwerkt waarmee je toegang krijgt tot het onderzoek en de bronnen voor het maken van deze tentoonstelling.

Het onderzoek van Hackers & Designers naar de betekenis van nieuwe technologische ontwikkelingen op ons mens-zijn sluit naadloos aan bij Tetem's programmalijn Driving Technology. Alle werken zijn ontwikkeld in opdracht van Tetem. De tentoonstelling is mede mogelijk gemaakt met steun van de Gemeente Enschede, Provincie Overijssel en Stimuleringsfonds Creatieve Industrie.

Exploring-Lab: Laat je niet (her)kennen!

In aansluiting op de tentoonstelling BodyBuilding experimenteer je met gezichtsherkenningsoftware en verschillende materialen om deze te beïnvloeden. Hoe werkt gezichtsherkenningsoftware? Welke camouflagetechnieken kan je inzetten om niet herkend te worden op straat? Hoe ver kun je hierin gaan? Tetem's Exploring-Lab is dagelijks van 13.30-16.30 geopend.

1 Collective Gait - Kiki Mager

Wetenschappers hebben beweed dat ze met behulp van loopherkenningstechnologie een lichaam met 94% nauwkeurigheid kunnen herkennen aan de manier waarop iemand loopt. Hoewel het gebruik van loopherkenningstechnologieën voor surveillance doeleinden een extreem voorbeeld is, opent het een gesprek over hoe lichaamsbewegingen door verschillende technologieën worden gebruikt en geïnterpreteerd.

Collective Gait is een interactief, procesgericht werk dat de toepassing van loopherkenning als uitgangspunt neemt om de complexiteit achter motion capture technologieën in beeld te brengen. Het werk creëert een raamwerk voor een bewegings-sculptuur dat is opgebouwd uit een continu groeiend archief van looppatronen. Deze looppatronen zijn samengesteld uit punten die elke sensor op het lichaam van de drager representeren. De looppatronen zijn visueel over elkaar heen gelegd zodat ze één collectief lichaam vormen dat door de ruimte beweegt. De sculptuur krijgt volume door de verschillen tussen de looppatronen te combineren. Het resultaat is een mengelmoes van verschillende lichamen waarbij de lichaamsbewegingen één zijn geworden. Collective Gait is een reflectie op wetenschappelijk onderzoek naar individuele looppatronen en de toepassing ervan voor surveillance doeleinden. Loopherkenningstechnologie roept - net als gezichtsherkenningstechnologie - vragen op over identiteits- en persoonlijkheidsherkenning waarbij ook onze stemming, leeftijd en gezondheid getrackt worden.

De interactie met de motion capture tool in dit werk nodigt uit tot het bevragen van de mogelijkheden en gevaren van deze technologie. Hoe wordt subjectiviteit op basis van lichaamsbeweging bepaald? Is dit überhaupt mogelijk? En op welk moment is de individuele lichaamsbeweging zo ver verwijderd van zijn herkenbare vorm dat loopherkenningstechnologie niet meer toegepast kan worden?

Collective Gait is ontwikkeld door Kiki Mager in samenwerking met Christina Karpodini (programmeur) en Sami Sabik (creatief ingenieur).

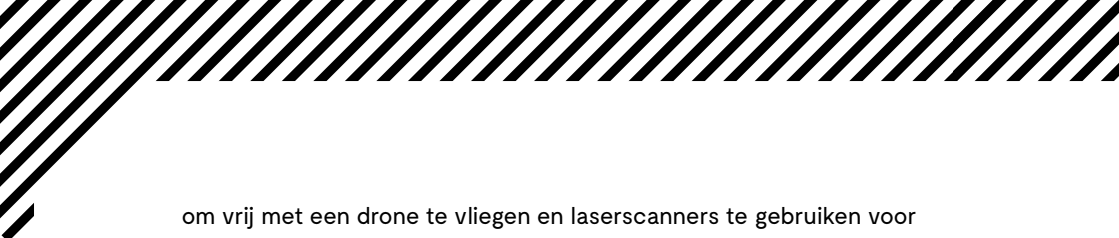


2 Sunburned Land: A bodily experience of a digital story - Nazanin Karimi

Het verhaal in de interactieve video-installatie Sunburned Land speelt zich af op een eiland dat dicht bij de kust van een politiek beladen gebied ligt. Het eiland staat in het middelpunt van digitale oorlogvoering met agressief en geladen nieuws over drones, tankers, olie, wapens, rivaliteit, misleidende claims en valse vlag operaties. Sunburned Land is een fictieve weergave van een echte locatie en de gebeurtenissen die zich daar afspelen. Het werk stelt digitale representaties van plekken en de afwezigheid van een fysieke ervaring centraal. Hoe beïnvloedt dit onze perceptie van de realiteit?

In dit werk richt Nazanin zich specifiek op de fysieke aanwezigheid van het eiland en de effecten van het landschap op het verhaal en het publiek. De warmte, de kleuren en de dubbelzinnige topografie zijn de natuurlijke elementen van de fysieke aanwezigheid van het landschap. Door liggend vanuit een gekantelde hoek naar de video te kijken, voel je met je lichaam en geest de rust van het eiland. Het gekantelde oppervlak stimuleert de bloedcirculatie en zorgt voor een gevoelloos en neutraliserend gevoel tijdens het kijken. De vliegende camerabeweging, de fysieke gewichtloosheid en gevoelloosheid en de verhaallijn creëren tezamen een lichamelijke ervaring van een digitaal verhaal.

Sunburned Land is een kritische verkenning van de politieke realiteit van de Straat van Hormuz, een zeestraat tussen de Perzische Golf in het westen en de Golf van Oman in het oosten. Het werk is ontstaan toen Nazanin voor een ander project in Iran landschappen aan het filmen was. Tijdens het filmen escaleerde de relatie tussen Iran en het Westen en ontstonden er spanningen over de rol van de Straat van Hormuz. De perceptie van potentieel geweld werd bepaald door het nieuws, digitale media en tweetoorlogen. De eigenheid van het gebied bleef echter grotendeels onbekend voor het publiek. Daarom reisde Nazanin af naar de Qeshm en Hormoz-eilanden en probeerde het natuurlijke landschap vast te leggen door het te filmen en te fotograferen met een drone. Nazanin speelt met de spanning tussen fictie en realiteit door 3D-scans, 3D-modellen en echte beelden te combineren om het eiland te herscheppen. Deze manier van werken verwijst ook naar het verbod op de Qeshm- en Hormoz-eilanden



om vrij met een drone te vliegen en laserscanners te gebruiken voor luchtdocumentatie. Door de verborgen eigenschappen van deze geografische locatie te simuleren, creëert Nazanin in Sunburned Land een reis door een fictief eiland. Een reis die ons laat nadenken over hoe digitale representaties en de afwezigheid van een fysieke ervaring onze perceptie van de realiteit beïnvloeden.

Sunburned Land: A bodily experience of a digital story is ontwikkeld door Nazanin Karimi in samenwerking met Piège Bureau (sound designer).

3 ROCK REPO - The Underground Division (Helen Pritchard, Femke Snelting en Jara Rocha)

The Underground Division is een collectief bestaande uit Helen Pritchard, Femke Snelting en Jara Rocha. The Underground Division bevraagt de concrete en tegelijkertijd fictieve entiteiten van 'lichamen' in de context van 3D-tracking, 3D-modellering en 3D-scanning.

ROCK REPO (Rock Repository) is een tool die je uitnodigt om mee te denken met rotsen. Rotsen worden hierbij beschouwd als lichamen. Deze brede interpretatie over wat een lichaam is stelt ons in staat na te denken over niet-menselijke materialiteiten. Wat zijn deze? Welke plek nemen zij in de wereld in? Welke invloed heeft de winning van fossiele brandstoffen uit rotsen op omgevingen, lichamen en het klimaat?

Door een verzameling stenen te maken komt The Underground Division dicht bij een bepaald soort rots en bijbehorende verhalen die vanuit een wetenschappelijk en technologisch oogpunt worden verteld. Het werk stelt kritische vragen over 3D-processen van geografische data analyse en de effecten daarvan. ROCK REPO onderzoekt de wijze waarop rotsen worden gewonnen, gemeten, gekwantificeerd, gehistoriseerd, gevisualiseerd, voorspeld, geclassificeerd, gemodelleerd en gerepresenteerd. Met dit werk stelt The Underground Division vragen over wat rotsen zijn, wat ze zouden kunnen zijn en de manieren waarop rotsen worden gezien of beschouwd als eenheden van volume, los van hun omgeving.

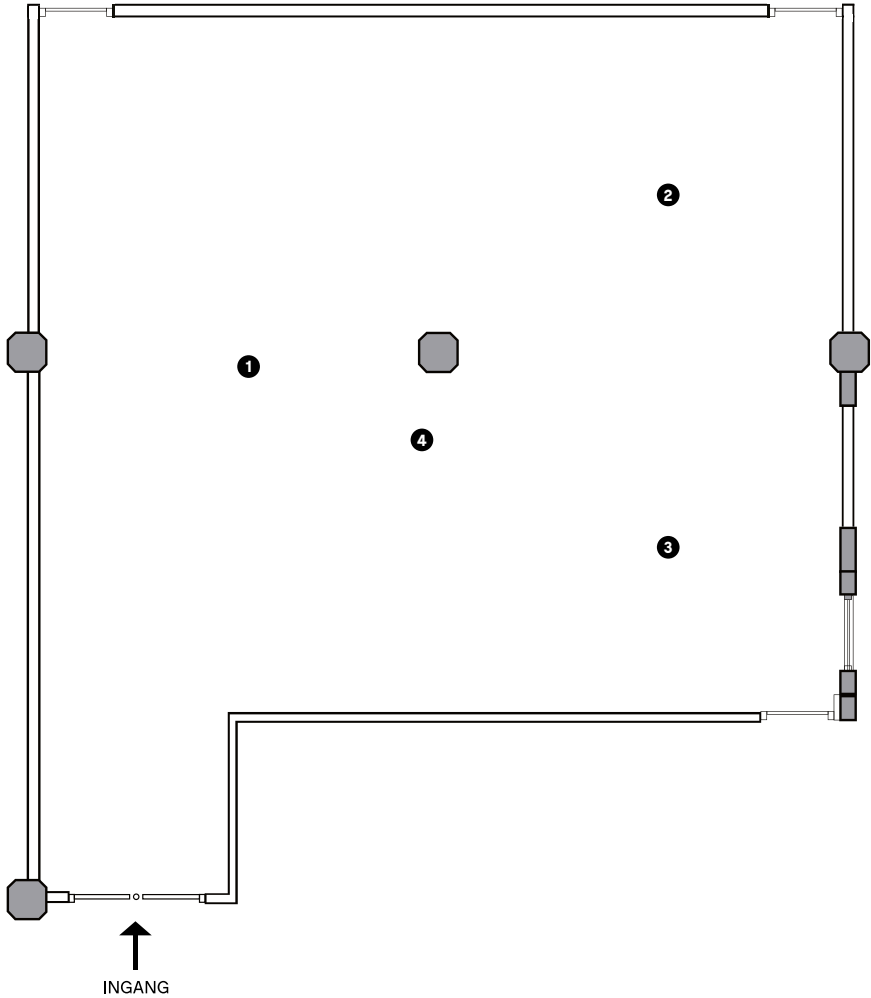
ROCK REPO wordt tijdens de tentoonstelling geactiveerd via workshops en publieke interventies.



4 **Tentoonstellingsstructuur** - Thomas Rustemeyer

Architect en ontwerper Thomas Rustemeyer ontwierp een platform dat de werkwijze van Hackers & Designers weerspiegelt en tegelijkertijd als host dient voor de tentoongestelde kunstwerken en de activiteiten waarmee de werken gedurende de tentoonstelling worden geactiveerd.

Het platform neemt de vorm aan van een fysieke en interactieve structuur waar je doorheen kan lopen en met de werken kunt communiceren. Daarnaast weerspiegelt het de manieren waarop Hackers & Designers functioneert als gemeenschap, netwerk en infrastructuur met de focus op proces, prototypes, transparantie, kritische blik en interactieve hands-on activiteiten.



- 1** Collective Gait - Kiki Mager
- 2** ROCK REPO - The Underground Division
(Helen Pritchard, Femke Snelting en Jara Rocha)
- 3** Sunburned Land: A bodily experience of a digital story - Nazanin Karimi
- 4** Tentoonstellingsstructuur - Thomas Rustemeyer