

Digitaal leven is als een escaperoom zonder escape

Roos Groothuizen maakte een kunstwerk over de schaduwzijden van internet en sociale media. Het resultaat: een online-escaperoom zonder uitgang.

Door onze medewerker Jasper van den Bovenkamp

Hoe graag sommigen de digitale wereld ook vaarwel zouden willen zeggen, er is geen exit. Sinds deze week kunnen bezoekers in het kunstwerk *I want to delete it all, but not now* ervaren hoe tragisch en oneerlijk hun relatie met de data-industrie is. Het kunstwerk, gemaakt door mediakunstenaar Roos Groothuizen (1992), heeft de vorm van een escaperoom en daar zit meteen al een dosis ironie in. Er is namelijk geen escape.

Je moet het je niet voorstellen als een eeuwige opsluiting, legt Groothuizen uit. „Er is geen deur omdat er simpelweg geen muren zijn. Op een soortgelijke troebele manier lopen ons echte en ons digitale leven ook door elkaar. Je weet niet meer precies wanneer je in de ene of andere wereld zit. En dus weet je ook niet wanneer je binnen of buiten bent, of je überhaupt ergens in zit en of je er dan uit kunt stappen.”

Ter illustratie: ook al zit je telefoon

in je broekzak, datajagers weten dat je op dat moment in een specifieke winkel op zoek bent naar een specifiek product. Ze verzamelen de gegevens en verkopen die door aan commerciële partijen, waarvan er één jou op een dag een verbazingwekkend passend voorstel doet.

Vermiste student

Groothuizen bouwde haar escaperoom in de ruimte van het Enschedese ontwikkelplatform Tetem. Het verhaal speelt zich af in de kamer van Rosa Aringa, een internationale student die wordt vermist. Het is aan de spelers binnen een uur alle puzzelstukjes van haar vermissing bij elkaar te krijgen. Een host met bodycam voert de opdrachten van spelers op afstand uit. Wie de fysieke en digitale puzzels weet op te lossen, komt steeds dichterbij het antwoord. Maar tegelijk zullen ook de vragen toenemen. De escaperoom confronteert spelers namelijk met persoonlijke dilemma's over aspecten als onlineverslaving, privacy en verantwoordelijkheid.

Dankzij een serie als *Black Mirror* en de recente documentaire *The Social Dilemma* weet het grote publiek heus wel hoe duister de digitale machten achter al die ogenschijnlijk gratis platforms en online diensten kunnen zijn. Toch overleeft bijna niemand meer zonder. Groothuizen vroeg zich af: wat hebben al die alar-

merende boeken en docu's voor zolang mensen als zombies door het online landschap blijven zwailen? Nou ja, nuanceert ze zelf, in de praktijk ligt het allemaal net iets ingewikkelder. „Sommige beroepsbeoefenaars, denk aan tattoo-kunstenaars of ontwerpers, zijn financieel afhankelijk van sociale media. Instagram en Facebook zijn de digitale etalage waar ze hun werk uitstallen. Zodra ze die sluiten, is het met hun klandrie snel voorbij.” Ook privé zijn er dilemma's. „Je kunt bijvoorbeeld wel stoppen met WhatsApp, maar als niemand uit je netwerk samen met jou overstapt naar een alternatieve chatdienst, zit je er gewoon in je eentje. Datzelfde geldt voor veel andere apps, e-maildiensten en sociale media.”

We willen misschien ons digitale spoor wel wissen, maar nu nog even niet. Dat klinkt ook door in de titel van Groothuizens kunstwerk: *I want to delete it all, but not now*. Ze leende de zin uit het boek *Sad by Design* van internetcriticus Geert Lovink. „Hij beschrijft hoe digitale structuren en systemen zo zijn ontworpen dat we ons er leeg en rot van gaan voelen, maar dat we er tegelijk niet vanaf willen. Het is een tragische relatie. Techreuzen houden de relatie bewust in onbalans. Zolang wij gratis fun krijgen, vinden we het wel prima. Lovink noemt dat verschijnsel platformnihilisme; we denken dat het niet meer uitmaakt of we blijven of gaan.”

De weg vooruit

Met haar escaperoom wil Groothuizen „een kleine stap in de goede richting” zetten. „Ik wil mensen laten nadenken over de vraag hoe belangrijk ze het vinden vrij te kunnen kiezen.” Die stap is er nadrukkelijk één vooruit. „We moeten niet zoeken naar een weg terug. Die is er namelijk niet. Wat we wel kunnen doen, is de digitale wereld reguleren en democratiseren. Het is nu een onethisch en duister domein waar techreuzen in het geheim onbeperkt schadelijke dingen kunnen bedenken.”

Hun ontwerpen, zegt de kunstenaar, zijn cynisme ten top. „Ze geven gebruikers het gevoel in control te zijn. Als je iets niet wilt, kun je een schuifje omzetten.” Maar dat is bedrog, waarschuwt ze nog maar eens. Hoe je de schuifjes ook heen en weer beweegt, de data-industrie bepaalt wat je koopt, hoe je je voelt, wat je denkt en op wie je stemt.

Wellicht is er een uitgang, zegt Groothuizen, maar lopen we eraan voorbij. En misschien is er echt geen uitgang. „Dan moeten we die samen-

Gees

Michiel Hennus

Door onze redacteur Arj

AMSTERDAM. Oud-kurchiel Hennus, die 10 maanden leeftijd aan kanker overtuigd was te horen te horen paar weken te leven ha meer tijd bleek te zijn g hij daar tegen een vriend over. „Straks gaan de m gen: ‘Wanneer gaat hij

Hennus leidde veertiring Galerie aan de Lijn Amsterdam, een van de langstlopende galeries kunst in de hoofdstad. op 73-jarige leeftijd de deed hij dat in stijl: me waarvoor de straat voo dag werd afgezet. En n stelling die hij *The Las* noemde, met vele van naars.

Zijn programma kar niet mee. Hennus brac pende kunstenaars, on Elisabeth de Vaal, de b man Makkink en Michi tekeningenseries van N en ook de cartoons van nouveau riche koopt n Hennus bij zijn twintig ongetwijfeld met lichte stem.

Rietveld Academie

Hennus studeerde rec de van juristerij. Lieve nieuwslezer aan de sla omroep. Ook begon hi Academie aan de avon nen. Zijn talent als kut echter tekort, vond He rage onder zijn appart Lijnbaansgracht de de sloot hij daar een gale dat moment wist hij n kunst, zei hij in 1993 i NRC: „Ik moest nog le

Pas na tien jaar kon van de kunstverkoop

SOCIALE MEDI Facebook

Door een onzer n

AMSTERDAM. F len voor de plaar richten en video mediaconcern v dag werd beken overeenstemmi met News Corp doch. Met Nine nitrouer van on



GROOTHUIZEN