

# Publieksinformatie Counting Digital Sheep

13.02.18 - 13.05.18



tetem

→ [tetem.nl](http://tetem.nl)



**Over de tentoonstelling:**

Technologische ontwikkelingen brengen nieuwe mogelijkheden met zich mee, maar ook hedendaagse onzekerheden en problemen. Veelgehoorde zorgen zijn: Is het veilig? Wat zijn de nadelen en wegen de voordelen daar wel tegenop? In Counting Digital Sheep wordt onderzocht in hoeverre en op welke manier kunst en ontwerp een bijdrage kunnen leveren aan het denken over en werken aan vraagstukken op het gebied van sociale en digitale veiligheid.

Curator ViolaVirus brengt de technologische invloed op onze levens en (sociale) veiligheid in beeld, zowel in negatieve als in positieve zin; van kunstmatige intelligentie die de gebruiker tot vreemde handelingen dwingt, tot hightech kleding die de sociale omgang makkelijker maakt. Hoe kunnen we verworden tot big data-aanleverende, makke schapen? Maar ook: Hoe kunnen apparaten ons welzijn juist verbeteren?

Voor deze tentoonstelling werkt Tetem samen met het lectoraat Digitalisering & Veiligheid van Avans Hogeschool in Den Bosch. De tentoonstelling is achtereenvolgens op beide locaties te zien: begin 2018 in Tetem en eind 2018 in Den Bosch.

Roombeek Cultuurpark Educatie heeft voor bij Counting Digital Sheep een programma ontwikkeld voor havo/vwo- en mbo-leerlingen. Het programma bestaat uit een rondleiding en de workshop SafetyPop, waarin leerlingen met behulp van Prototyping on Paper een app rondom veiligheid maken.

## 1 Montana Mae - HUMIX

Humix (human monoprotic acid experience) is een apparaat dat sensoren, geluidsapparatuur en motortjes combineert met als doel ons bewust te maken van de luchtkwaliteit. Het ene object produceert het geluid van een menselijke nies, zodra de luchtkwaliteit boven de standaard van de Wereldgezondheidsorganisatie komt. Het andere object reageert op lage luchtkwaliteit door een klein pufje te geven. Humix kan worden ingebed in muren, hoeken en ingangen van gebouwen om informatie over de luchtkwaliteit op een eenvoudige manier door te geven aan een nietsvermoedend, alledaags publiek.

## 2 Videostation:

1. **Anthony van der Meer - Find my Phone:** korte documentaire waarin de dief van een gestolen mobieltje gevolgd wordt via spyware. Hoe goed kun je die nieuwe eigenaar eigenlijk leren kennen via 'zijn' nieuwe telefoon?
2. **Eef Hilgers en MOONDOCS - SHAME/FAME:** visuele documentaire over de online-schandpaal, reaguurders, shamees en shamers. De film is een zoektocht naar de moraal en de sensatiezucht van de internetgebruiker.
3. **CGP Grey - The Simple Solution to Traffic:** uitleg over hoe verkeersopstoppingen ontstaan en hoe zelfrijdende auto's dat probleem kunnen oplossen.
4. **Jill Robertson - AuthenticITY: Designing Cities For Their People (TEXUALbert):** Jill Robertson is een landschapsarchitecte die zich in het bijzonder interesseert voor stedelijke omgevingen. Ze betoogt dat een ontwerp niet gericht moet zijn op vorm en zo laag mogelijke kosten, maar op de menselijke behoeften.
5. **Abortions and Crime (fragment uit Freakonomics Movie):** over een ontdekking die tot ophef leidde: uit statische vergelijkingen blijkt dat de legalisering van abortus een sterke daling in criminaliteit tot gevolg heeft.  
**Anti-Rape Underwear Shocks Predator and Calls Police & Anti-Rape Lingerie:** drie Indiase studenten ontwierpen een oplossing voor het vele seksuele geweld tegen vrouwen: hightech-lingerie die de draagster op diverse manieren kan beschermen.
6. **IKEA solves your social problems:** IKEA en Åkestam Holsteen besloten een keur aan IKEA producten te hernoemen naar veel gegoogelde sociale problemen. Het resultaat is een humoristische manier van omdenken.

7. **Derek Curry & Jennifer Gradecki - Crowd-Sourced Intelligence Agency:** video over de CSIA, een online-interface/app waarmee gewone burgers de rol kunnen spelen van inlichtingen-analist, en zo aan het denken worden gezet over data-analyse en privacy. De app kan gedownload worden via de QR-code en website op de poster.

### 3 NEFFA - Atalyal Eyes

NEFFA bracht een tijd door met leden van de Atayal-stam in Taiwan. Op veel van hun kledingstukken zijn op de rug oog-achtige versieringen aangebracht. Men gelooft op deze manier contact te kunnen leggen met de voorouders. NEFFA werd hierdoor geïnspireerd en ontwierp een cape met het oeroude patroon en moderne sensoren die de drager een signaal geven dat er iemand achter hem/haar staat. Als de 'ogen' voorzichtig worden aangeraakt, gaat het geluid aan: een opname van wevende Ayatal. De cape is biologisch afbreekbaar.

### 4 Marina Toeters - Huggy Care

Huggy Care is een jurk die functioneert als inspiratie voor toekomstige zorg-werkkleding. Het kledingstuk is antibacterieel, dankzij het polyester-breisel in combinatie met functionele zilver garens die met nanotechnologie zijn behandeld. De drager van de zacht en warm ogende jurk komt door het kledingstuk over als zorgzamer én knuffelbaarder; knuffelen heeft immers een positieve invloed op het ziekteherstel.

### 5 Jochem van Schip - CODE/COAT

Als de identiteit van klokkenluiders bekend wordt gemaakt, levert dat vaak ingrijpende problemen op: denk aan Edward Snowden. CODE/COAT is een hulpmiddel dat klokkenluiders online en offline onherkenbaar kan maken. Het project bestaat uit een jas met een houding veranderend harnas - zodat camera's je niet herkennen - en ingebouwd telefoonhoesje dat elektrische velden (zoals wifi) blokkeert, een handleiding voor tips om veilig met anderen te communiceren, en een usb-stick met het besturingssysteem Tails, dat streeft naar online-privacy en -anonimiteit. Het kan op elke computer draaien. De usb-stick is gedurende de tentoonstelling te koop voor €10,- in de Kunstautomatiek in de foyer.

## **6 Sensoree - AWElectric**

Ergens door geraakt worden is vaak een heel persoonlijke beleving, zeker als je niet gemakkelijk je emoties laat zien. Sensorees AWElectric is een zacht, draagbaar robotica-ontwerp bestaande uit twee kledingstukken. Speciale, in de stof verwerkte sensoren, signaleren als een van de twee dragers ergens van onder de indruk raakt. De verlichting van de kleding begint te pulseren en bij de andere drager wordt het gevoel van kippenvel óók opgewekt, zodat het gevoel wordt gedeeld.

## **7 Kasper Kamperman - Eye-Catcher**

Camera's zijn vandaag de dag alomtegenwoordig en leggen ons leven en alles wat er om ons heen gebeurt vast. Via 'Computer Vision'-algoritmes kunnen videobeelden geanalyseerd worden en kunnen veel data worden afgeleid. Zelfs in de eenvoudigste digitale camera zit zo'n algoritme ingebouwd. Deze installatie nodigt je uit om jezelf te laten filmen en naar jezelf te kijken. Snapchat bijv. bewijst dat het leuk is om jezelf terug te zien op beeld. Maar wat ziet die intelligente camera allemaal van ons en wat gebeurt er eigenlijk met die informatie?

## **8 Lauren McCarthy - Follower**

Lauren McCarthy begon een service genaamd Follower, waarmee je je eigen real life-volger kunt inhuren. Die volgt je dan een dag lang en houdt je goed in de gaten. De video toont de dunne lijn tussen aandacht en surveillance. De projectwebsite <http://follower.today> is onderdeel van een eerder uitgevoerde performance, waarvoor de kunstenaar een persoon uitkoos die ze een dag lang heeft gevolgd.

## **9 Jasper van Loenen - Linger**

De meeste mobiele apparaten met netwerkverbinding zoeken constant naar wifi-netwerken waar ze eerder contact mee hebben gemaakt. De signalen die ze daarvoor versturen bevatten veel unieke informatie, die door anderen gebruikt (en misbruikt) kan worden om je in de gaten te houden. Een winkelier kan bijv. tellen hoeveel klanten hij op een dag heeft. Linger is een apparaatje dat al die signalen oppikt en ze opnieuw uitzendt, alsof al die mensen (het schermpje laat zien hoe veel) nog in de buurt zijn. Op deze manier kun je een digitale menigte creëren waarin je kunt opgaan en anoniem zijn.

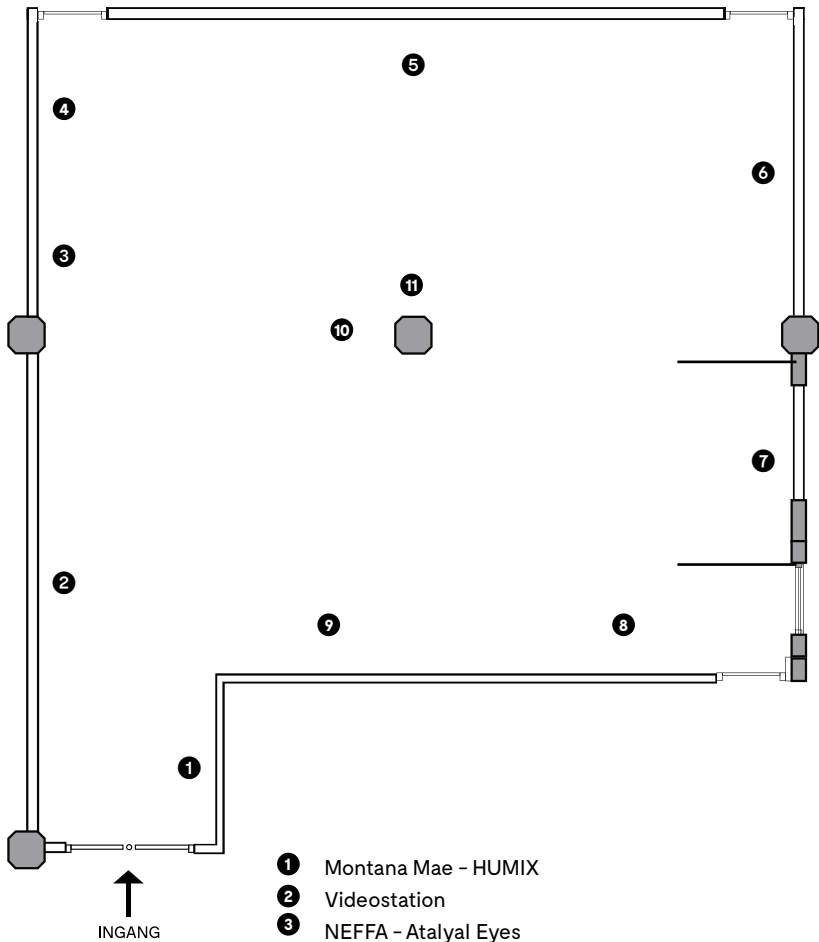


## **10 Milou Backx - Artificial Dumbness**

We laten ons adviseren en zelfs leiden door applicaties als spellingcheckers, navigatiesystemen en stemwijzers. Milou liet voor haar afstudeerproject haar gedrag bepalen door een vijftal apparaten; van haar rookgedrag en wat ze at, tot op wie ze stemde met de verkiezingen. Ze merkte hoezeer de apparaten niet alleen invloed hadden op wat ze deed, maar ook op haar zelfbeeld en gevoelsleven. Het geheel confronteert je met een belangrijke vraag: Hebben wij controle over technologie, of heeft de technologie controle over ons?

## **11 Aafke Coopmans - Faces & Places: Scan a place and find a face**

Jongeren met een motorische of visuele beperking kunnen vaak maar moeilijk meekomen met leeftijdsgenoten en op den duur leidt dat tot eenzaamheid. Om deze jongeren een duwtje in de goede richting te geven - minder stigmatisering en meer zelfvertrouwen - is deze demo-app ontwikkeld. De app werpt allerlei schaduwen door de stad; een beperking wordt namelijk vaak ervaren als een 'schaduw' die overal mee naar toe gaat, of je dat nu wilt of niet. Het spel nodigt spelers uit om de schaduw niet alleen te verslaan, maar ook om er juist vrienden mee te worden en ermee samen te werken. De presentatie in deze tentoonstelling is mede mogelijk gemaakt door Roessingh Centrum voor Revalidatie.



- 1 Montana Mae - HUMIX
- 2 Videostation
- 3 NEFFA - Atalyal Eyes
- 4 Marina Toeters - Huggy Care
- 5 Jochem van Schip - CODE/COAT
- 6 Sensoree - AWElectric
- 7 Kasper Kamperman - Eye-Catcher
- 8 Lauren McCarthy - Follower
- 9 Jasper van Loenen - Linger
- 10 Milou Backx - Artificial Dumbness
- 11 Aafke Coopmans - Faces & Places: Scan a place and find a face