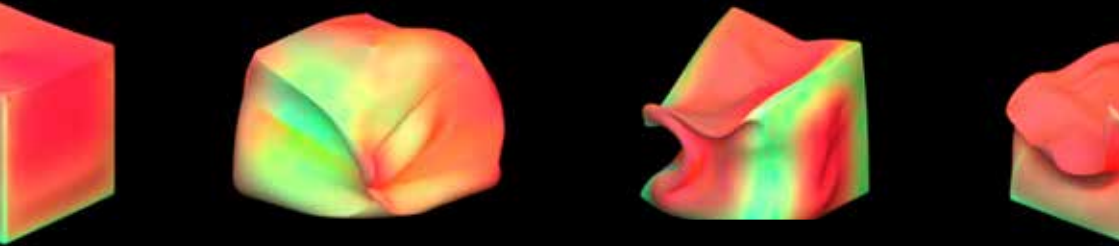


tetem



**Tentoonstellingen en events:  
Januari en februari 2019**

→ [tetem.nl](http://tetem.nl)



# Sisyphus

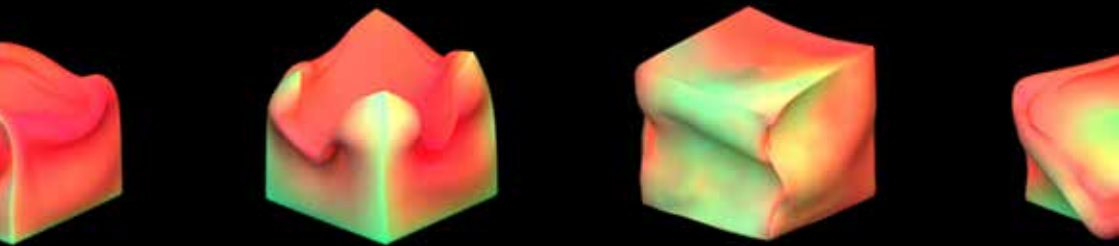
## Over de tentoonstelling

De Zwitserse designer en onderzoeker Simone C. Niquille is geïnteresseerd in de processen, technologie en esthetiek van de digitalisering van het menselijk lichaam. Met het project Sisyphus onderzoekt zij de manier waarop producten zoals meubels worden gemaakt, waarbij gestandaardiseerde menselijke maten en digitale avatars worden ingezet.

In deze tentoonstelling betreden we de wereld van Sisyphus, een mensachtige avatar die tijdens de Architectuur Biënnale van Venetië onafgebroken meer dan 400 virtuele stoelen heeft geproduceerd. De stoelen passen zich - afhankelijk van tijdsduur en zitpositie - perfect aan op de vorm van Sisyphus' lichaam. De catalogus van de stoelen en de time-lapse van het productieproces zijn vertaald naar een interactieve installatie in Tetem. De digitale stoelen zijn getransformeerd tot echte objecten waarop het publiek - net als de avatar - voor (on) bepaalde tijd kan zitten. Hoe zullen de 'stoelen' reageren op een 'menselijk' lichaam?

**22.11.18**  
t/m  
**27.01.19**

Sisyphus speelt met de lichamelijke restricties die zijn ingesloten in ergonomische simulatiesoftware waarmee het menselijk lichaam wordt opgemeten, vertaald naar data en gestandaardiseerd. Om vervolgens in digitale simulaties als avatar te worden ingezet bij het vormgeven van producten. Deze virtuele modellen definiëren uiteindelijk wat een menselijk lichaam is en wat de optimale parameters zijn. Het afwijkende lichaam - vaak gemarginaliseerd in termen van klasse, geslacht, ras of handicap - heeft hier echter geen bestaansrecht. Hoe representatief zijn de computersystemen waarmee producten zoals meubels worden gemaakt? Sisyphus is gelanceerd als de webapplicatie [sisyphus.technofle.sh](http://sisyphus.technofle.sh) tijdens Simone C. Niquille's bijdrage aan het Nederlandse Paviljoen in de Architectuur Biënnale van Venetië (26.05.2018 - 25.11.2018). Het project is vernoemd naar het tragische karakter Sisyphus uit de Griekse mythologie die eeuwigdurend een rotsblok tegen een berg op moest duwen.



Sisyphus is geproduceerd door designer en onderzoeker Simone C. Niquille in samenwerking met kunstenaar en programmeur François Zajéga. De soundtrack is gemaakt door audiovisueel kunstenaar Anni Nöps. Het onderzoek van Simone past binnen Tetem's programmalijn Driving Technology, waarbinnen de impact van technologische ontwikkelingen op de mens en de samenleving wordt onderzocht. De tentoonstelling is mede mogelijk gemaakt met steun van de Gemeente Enschede, Provincie Overijssel, Mondriaan Fonds, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en Commission des Arts Numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

#### **Exploring-Lab: Mini-meubels voor je lichaam**

Experimenteer in aansluiting op Sisyphus met de verhoudingen van jouw lichaam in relatie tot meubelontwerp. Maak een mini-meubel voor een lichaamsdeel met FIMO-boetseerlei of scan het in met een 3D scanner en maak met behulp van de lasersnijder een mini-meubel dat precies bij jouw lichaam past. In het Exploring-Lab worden technieken en processen die een centrale rol spelen in de tentoonstellingen uitgelicht en omgezet in inloopworkshops op beginners en gevorderden niveau. Het Exploring-Lab is dagelijks van 13:30-16:30 uur geopend.

#### **Educatieprogramma**

In aansluiting op de tentoonstelling Sisyphus heeft Tetem - in samenwerking met Roombeek Cultuurpark Educatie (RCE) - de workshop Ordinary people voor het MBO ontwikkeld. Hoe geeft technologie onze identiteit weer? Hoe ziet de gemiddelde mens eruit? De leerlingen bezoeken de tentoonstelling, fotograferen elkaar en maken aansluitend een Photoshop collage en een presentatie over wat in hun ogen de 'gemiddelde mens' is. De workshop is te boeken via RCE.



# Walk-in Worlds

## Over de tentoonstelling

De Amerikaanse kunstenaar Abner Preis staat bekend als een verhalenverteller en om de speelse manier waarop hij het publiek meeneemt in zijn wereld van storytelling, actieve publieksparticipatie en 'happy endings. Voor de tentoonstelling Walk-in Worlds reisde Abner langs diverse plekken in Enschede op zoek naar verhalen over schoonheid en de ideale samenleving. Deze verhalen en ontmoetingen heeft hij verwerkt in de allereerste virtual reality (VR) tentoonstelling in Tetem, waarbij het publiek letterlijk een kijkje neemt in de verschillende werelden.

In de tentoonstelling zijn zes verschillende installaties met een speciale VR bril te bekijken en te beleven. In The Big Dance kruip je onder een grote jurk, alwaar je door een divers en vrolijk gezelschap wordt uitgenodigd om mee te dansen en te spelen. Passing Down Poetry neemt je mee in het huis van een Syrische familie waar een gedicht - doorgegeven van grootvader op dochter op kleinzoon - wordt voorgelezen. Chilling with the Chickens laat je delen in bijzondere momenten in het leven van kippen, terwijl je plaats neemt op de vloer tussen het hooi en de stenen. In Celebrating the Holy Object: You volg je door museumzalen de rattenvanger van Hamelen, die een koor van operazangers met zich meeneemt die speciaal voor jou een expressief lied zingen. The Happiest Day of My Life voert je mee terug in de tijd naar een nostalgische wereld waar ouderen vertellen over de mooiste dag van hun leven. De geanimeerde VR installatie The Flower neemt je mee op een ingrijpende reis door een stad die na een catastrofe door de gezamenlijke inspanning van de gemeenschap opnieuw wordt opgebouwd. Tot slot is er de audio installatie Kitchen Conversations, waarbij je aanschuift bij de tafelgesprekken die Abner voert met verschillende inwoners van Enschede; Abner vraagt hen naar het belang van een sterke community en hetgeen ons allen verbindt.

**17.01.19**  
t/m  
**07.04.19**



De tentoonstelling Walk-in Worlds van Abner Preis vormt de aftrap van de nieuwe programmajijn Walk-in Worlds waarbinnen Tetem in 2019 en 2020 tentoonstellingen en events programmeert. Uitgangspunt zijn de kansen en mogelijkheden die de versmelting van verschillende culturen en werelden biedt. Tetem en Abner delen een overeenkomstige visie over een inclusieve samenleving en een grote liefde voor culturele diversiteit.

De tentoonstelling is mede mogelijk gemaakt met steun van de Gemeente Enschede, Provincie Overijssel, Mondriaan Fonds, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en VSB Fonds. Met grote dank aan de deelnemende inwoners, deelnemers aan de Walk-in Brunch, Ariënsstaete, Consensus Vocalis, De Wonne Enschede, Dierenopvang Enschede, Kennisplatform Integratie en Burgerschap en Rijksmuseum Twenthe.

#### **Opening:**

Walk-in Worlds wordt feestelijk geopend op donderdag 17 januari van 17:00-19:00 met een interactieve openingshandeling door Abner Preis en een korte introductie van de nieuwe programmajijn Walk-in Worlds door Wilja Jurg, directeur van Tetem.

#### **Exploring-Lab: Zelfontworpen hologram**

Experimenteer in aansluiting op de tentoonstelling Walk-in Worlds met de betoverende verschijningsvormen van een zelfontworpen hologram. Je kiest een voorwerp waar je blij van wordt, maakt daarvan een video en projecteert deze in een zelfgebouwde hologram prisma. Deze transparante en ruimtelijke verschijning kun je vervolgens van alle kanten bewonderen! In het Exploring-Lab worden technieken en processen die een centrale rol spelen in de tentoonstelling uitgelicht en omgezet in een inloopworkshop op beginners en gevorderden niveau. Het Exploring-Lab is dagelijks van 13.30-16.30 geopend.

#### **Educatieprogramma**

Voor de tentoonstelling Walk-in Worlds heeft Tetem met Roombeek Cultuurpark Educatie (RCE) een educatieprogramma ontwikkeld voor het primair en voortgezet onderwijs. Hoe werkt virtual reality? Wat vertelt kunstenaar Abner Preis met zijn werk? Wat vind jij het mooiste dat er is? Waar word jij gelukkig van? De leerlingen bekijken de tentoonstelling en verwerken de input in hun eigen tekening (PO 4 t/m 6) of video (VO bovenbouw). Op deze manier onderzoeken ze virtual reality en schoonheid op een verkennende, spelende en makende manier. De workshops zijn te boeken via RCE.



# Double Compass

**31.01.19**  
t/m  
**05.05.19**

## Over de tentoonstelling

Bij de installaties van de Belgische kunstenaar Lawrence Malstaf is de ervaring van 'being in the middle' essentieel. In plaats van de indirecte ervaring als 'getuige', word je als bezoeker een essentieel lichamelijk onderdeel van wat er gebeurt en beleef je van 'binnenuit'. Compass is zo'n levende installatie die de bezoekers uitdaagt om een machine te volgen of zich ertegen te verzetten. Speciaal voor de tentoonstelling in Tetem heeft Lawrence een tweede Compass ontwikkeld die voor het eerst als een installatie voor twee personen kan worden ervaren.

Compass is een 'oriëntatiemachine' die de bezoeker om zijn/haar middel draagt en als in een magnetisch veld door de ruimte begeleidt. De machine leidt je naar links en naar rechts tijdens het lopen door virtuele gangen en ruimtes die zijn geprogrammeerd in de fysieke tentoonstellingsruimte van Tetem. Al lopend geeft de machine via onzichtbare elektromagnetische velden een impuls van afstoting of aantrekkingskracht. De drager van Compass wordt gevraagd om een keuze te maken tussen luisteren of weerstand bieden, tussen leiden of geleid worden, of iets ertussenin.

Het werk van Lawrence Malstaf past in Tetem's programma-lijn Driving Technology. Daarnaast sluit de werkwijze van Lawrence - door de wijze waarop het publiek wordt betrokken en uitgedaagd om een actieve rol aan te nemen - perfect aan bij de werkwijze van Tetem.



Tijdens de tentoonstelling ontwikkelen theatermakers Bran Remie en Simon Wagter van de Twentse Kunst Alliantie een aantal theatervoorstellingen die geïnspireerd zijn door Compass. De data van de voorstellingen, die gespeeld worden in de tentoonstellingsruimte, worden bekend gemaakt via [tetem.nl](http://tetem.nl).

De tentoonstelling Double Compass is mede mogelijk gemaakt met steun van de Gemeente Enschede, Provincie Overijssel, Mondriaan Fonds, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en de Vlaamse overheid.

#### **Exploring-Lab: In contact met zelfsturende robots**

Programmeer in aansluiting op de tentoonstelling Double Compass een zelfsturende robot! Via een lijnenspel en kleur-codering loopt het robotje - de Ozobot Evo - een parcours dat je zelf uitzet. Hij detecteert obstakels en beweegt er handig omheen. Op zijn pad geef je hem opdrachten: zo kan het robotje omkeren, oversteken en zelfs rondraaien als een tornado. In het Exploring-Lab worden technieken en processen die een centrale rol spelen in de tentoonstelling uitgelicht en omgezet in een inloopworkshop op beginners en gevorderden niveau. Het Exploring-Lab is dagelijks van 13.30-16.30 geopend.

#### **Educatieprogramma**

Het onderwijsprogramma voor de tentoonstelling Double Compass bestaat uit een rondleiding en workshops voor het primair (PO 7/8) en voortgezet onderwijs (VO onderbouw), waarmee leerlingen kennis maken met interactieve kunst en programmeren. Na het bezoek aan de tentoonstelling gaan ze aan de slag om hun eigen mBot robot te programmeren, die vervolgens de interactie aangaat met de omgeving. De workshops zijn ontwikkeld door Tetem i.s.m. Roombeek Cultuurpark Educatie (RCE) en zijn te boeken via de website van RCE.



# Artist Talk

## Lawrence Malstaf: De anti-automaat

**Donderdag**  
**31.01.19**

**TIJD**  
**19:30**  
**(19:00 uur inloop)**

Lawrence Malstaf ontwikkelt installaties en performances met een sterke focus op beweging, toeval, orde en chaos. Hij noemt zijn werken anti-automaten. Een anti-automaat veroorzaakt een onvoorspelbare beweging, waardoor de bezoeker een ervaring ondergaat waarbij de zintuigen geprikkeld of ontregeld worden.

Tijdens zijn Artist Talk vertelt Lawrence Malstaf over zijn praktijk als installatiekunstenaar waarin geanimeerde objecten, anti-automaten en toeval centraal staan. Met een bijzondere interesse voor de relatie Mens-Machine en de emotionele instincten die hieraan verbonden zijn, onderzoekt Lawrence thema's als intelligentie van objecten, evolutie en aanpassingsvermogen.

De Artist Talk is de officiële aftrap van de tentoonstelling Double Compass van Lawrence Malstaf in Tetem. Compass is een 'oriëntatiemachine' die je als een lichaamsextensie om je middel draagt en die jou via elektromagnetische velden door de ruimte leidt. De machine geeft daarbij een impuls van afstoting of aantrekkingskracht. In Tetem kunnen voor het eerst twee personen tegelijkertijd met Compass een onzichtbare ruimte verkennen en kiezen tussen luisteren of weerstand bieden, tussen leiden of geleid worden, of iets ertussenin.





# Technofencing: Meegaan of weerstand bieden aan de machine

**Woensdag**

**06.02.19**

**TIJD**

**19:30**

**(19:00 uur inloop)**

Compass van installatiekunstenaar Lawrence Malstaf is een 'oriëntatiemachine' die je om je middel draagt en die via elektromagnetische velden een impuls van afstoting of aantrekkingskracht geeft. Als drager word je voor de keuze gesteld om daarin mee te gaan of weerstand te bieden aan de machine. Compass - die voor het eerst als een installatie voor twee personen te ervaren is in Tetem - werpt een interessante vraag op over de ethische en filosofische implicaties van mechanismen, technieken en technologieën die de mens (aan)sturen. Denk bijv. aan Geofencing en GPS-systemen waarmee mensen met dementie gevolgd kunnen worden, geavanceerde robotica waarmee missende ledematen kunnen worden vervangen of zelfsturende auto's waarbij je als mens bepaalde keuzes niet meer hoeft te maken.

Samen met het DesignLab en Peter-Paul Verbeek (Professor of Philosophy of Technology aan de Universiteit Twente) verkent Tetem de implicaties van dit soort sturingsmechanismen om bepaalde situaties voor de mens beter of veiliger te maken. Onder de titel Technofencing onderzoeken we vragen als: Op welke manier wordt het menselijk lichaam geconditioneerd door technologie? Wat gebeurt er als de machine zelf de keuzes maakt zonder tussenkomst van de mens? Wie is uiteindelijk de baas over wie? En hoe ver willen we (aan)gestuurd worden door 'de machine'? Tijdens dit event wordt het publiek ook uitgenodigd om mee te doen aan een interactief gedachtenexperiment waarmee we niet alleen naar het heden, maar ook naar de toekomst kijken.



# Biodesign: Aniela Hoytink

**Dinsdag**

**12.02.19**

Tetem

**Woensdag**

**13.02.19**

Bibliotheek Almelo

**Donderdag**

**14.02.19**

ZININ Bibliotheek  
Nijverdal

**TIJD**

19:30

(19:00 uur inloop)

**DEELNEMERS:**

max 20

Hoe kan de biologische levenscyclus worden ingezet voor duurzame mode en design? We leven in een wereld van 'fast fashion' en wegwerpkleding. Hoewel de kledingindustrie zich steeds meer bezighoudt met recycling en circulaire mode, is de kleding die we met meer dan 7 miljard mensen op deze planeet weggooien nog altijd een groot probleem. Het ultieme doel van modeontwerper Aniela Hoytink is het creëren van duurzaam textiel dat als een levend organisme fungeert en waarmee we in symbiose leven. Door het combineren van technologie en microbiologie wil Aniela met haar ontwerpen niet het gedrag van mensen, maar het productieproces en de manier waarop wij textiel gebruiken veranderen. Aniela werkt momenteel aan MycoTEX, 's werelds eerste composteerbaar textiel gemaakt van paddenstoelwortels in combinatie met een 3D-modelleringsstechniek. Hierdoor is het mogelijk om gepersonaliseerde mode te maken zonder afval te produceren.

Tijdens dit event neemt Aniela ons mee in de wereld van biodesign en de ontwikkeling van biomaterialen binnen de mode-industrie. Aan de hand van verschillende projecten geeft zij een breder perspectief op het belang van biodesign en alternatieve en innovatieve maakprocessen. Zij licht vanuit haar eigen onderzoek één specifiek biomateriaal uit, namelijk bioplastic. De deelnemers worden uitgenodigd om aan de hand van een recept zélf bioplastic te maken en met verschillende monsters en materialen te experimenteren.

Deze avond is onderdeel van een reeks van Bio-art-design-hacking events waarmee Tetem en het Maker Festival Twente, samen met curator Agnieszka Anna Wołodzko de volgende vraag onderzoeken: Waarom spelen we met het leven? In deze reeks duiken we in de ontwikkelingen en innovaties op het gebied van biotechnologie en levende materialen in aanloop naar de tentoonstelling Xenobodies in Mutation, van 29 aug. t/m 17 nov. 2019 te zien in Tetem. Dit event bestaat uit een lezing (30 min.) en een hands-on onderdeel (1-1,5 uur) op drie verschillende locaties. Omdat er een beperkt aantal plaatsen beschikbaar is, is aanmelden verplicht. Zie tetem.nl voor de aanmeldmogelijkheden.



# Bio-art-design-hacking events

Biohacking

**Woensdag**

**06.03.19**

Tetem

Ontwikkelingen in de moderne biotechnologie, zoals genome (genetic engineering) editing, xenomutaties en regulatie van genexpressie zullen naar verwachting binnen tien jaar een grote maatschappelijke toepassing krijgen. In samenwerking met gastcurator Agnieszka Anna Wołodzko en regionale samenwerkingspartners, onderzoeken Tetem en Maker Festival Twente in 2019 met verschillende events de mogelijkheden en implicaties van deze ontwikkelingen.

**Donderdag**

**07.03.19**

Kulturhus Borne

In een reeks van Bio-art-design-hacking events - die in het voorjaar van 2019 op verschillende locaties plaatsvinden - duiken we in de ontwikkelingen en innovaties op het gebied van biotechnologie en levende materialen. Deze events vinden plaats in aansluiting op de tentoonstelling Xenobodies in Mutation, die van 29 augustus t/m 17 november 2019 te zien is in Tetem.

Bioart:

**Woensdag**

**17.04.19**

Bibliotheek Hengelo

**Voor aankondiging van de Bio-art-design-hacking events in maart en april:**

**Biohacking: Roland van Dierendonck**  
Bouw je eigen biotech laboratorium!

**Donderdag**

**18.04.19**

Tetem

**Bioart: Lotte Pet**  
Hoe verhoudt biokunst zich tot het leven?

Meer informatie is te vinden op [tetem.nl](http://tetem.nl)

TIJD

19:30

(19:00 uur inloop)

# Programmaliijnen in 2019

Tetem programmeert haar tentoonstellingen, projecten en events in onderlinge samenhang binnen programmalijnen. Hiermee geven we ons programma context en betekenisgeving. De programmalijnen onderzoeken actuele vraagstukken die zowel in de kunst als in de samenleving spelen. Ze staan niet op zichzelf maar zijn complementair. Vanuit de programmalijnen worden activiteiten ontwikkeld die het verhaal vertellen van een maatschappij die in ontwikkeling is.

In 2019 werkt Tetem vanuit twee programmalijnen:

## **Driving technology:**

Technologie beïnvloedt in steeds sterkere mate ons dagelijks leven. De wijze waarop mensen technologie aansturen alsmede de impact die dit heeft op ons dagelijks leven is in doorlopende verandering. Technologieën als Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) en diverse in ontwikkeling zijnde biotechnologieën en maakprocessen zullen naar verwachting van grote invloed zijn op de toekomst. Binnen de programmalijn Driving technology verkent Tetem de sociale en culturele impact van deze nieuwe technologieën en onderzoeken we welke bijdragen ze kunnen leveren aan sociale innovatie.

## **Walk-in Worlds:**

In deze opvolger van de eerdere programmalijn Living together with strangers wordt verdieping gegeven aan het thema 'samenleven met en tussen vreemden'. Bij Walk-in Worlds ligt de nadruk op de kansen en mogelijkheden die de interactie tussen verschillende culturen en werelden biedt. Binnen de programmalijn gaat Tetem de interactie aan met verschillende groepen uit de samenleving en leggen we verbindingen, zonder daarbij bepaalde confrontaties uit de weg te gaan. We onderzoeken wat deze interactie ons individueel én als samenleving oplevert.